平成４年12月15日　通巻第79号　年６回隔月刊

illustration

イラストレーション

NO. 79

1992-12



特集

山崎英介

PARIS Part II

パリ取材

フィリップ・プチルーレ　エマニュエル・ピエール　フランソワ・アブリル

画材特集

色鉛筆をマスターする

第67回「ザ・チョイス」立花ハジメの審査

新連載

絵本フィールド・ノート

公開！私のアイデア・スケッチ

1992 第4回 CLS

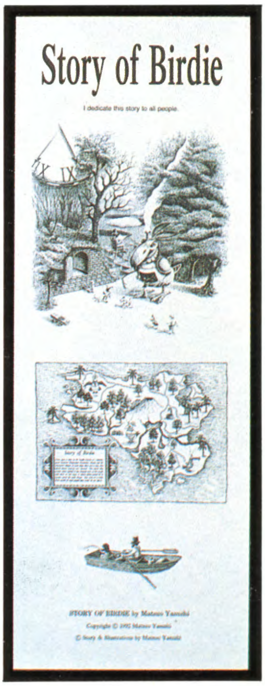
イラストコンペティション
入賞作発表

●最優秀賞 金子敦 東京都





●アーティスト賞
藤巻央滋
神奈川県



●クライアント賞
松尾靖史 東京都



●奨励賞 秋里信子 奈良県
余語久子 石川県
江上 愛 福岡県

特別審査員による総評

イラストレーター 藤枝 リュウジ 氏

予想通り、全体にレベル低い。キャラクターイラストレーションに自分のオリジナリティ意識が無く、非常に手近なところで表現している。(表現までいかないものも多数)もっと意識を高め、自分の作品に対する批評精神を持てるように。でないと単なる自己満足。軒昂な自己主張を望みます。ミッキーマウスやババールや現代アートの象徴的表現に学べ!!

イラストレーター 秋山 孝 氏

コンペティションはたくさんあったほうがいい。なぜなら一つの価値基準のなかだけで何かが決定されるのは良くない。そこで大切なのは主催者サイドの立場を明確にすることと、将来に対する正しい判断が要求される。この『キャラクター』と呼ばれる象徴的なイラストレーションは、もっと客観的な評価と多様な分析と調査。それに評論や議論がもっと必要だ。そんな『キャラクター』に対する思い入れがほしい。今回は、金子敦氏の作品がバツグンだ。

イラストレーター 中原 収一 氏

イラストレーションには、良い悪いはないと思うのです。その作品の好き嫌いを言うのは簡単ですが、審査となるとパワーやフレッシュさなどで順位をつけることになります。今回の金子さんの作品は、モチーフの面白さスタイルの新鮮さで目をひきました。イラストレーションの場合、スタイルは表現技術の問題ですが、金子さんのそれは作者のテーマを感じさせます。今後この解剖図風のスタイルがどう展開していくか楽しみにしています。

最終審査会風景



■応募者数522名、審査参加企業30社でした。

ご応募いただいたたくさんのイラストレーターの方々、そして審査にご参加いただいた企業の皆様、特別審査員の3名の先生方、本当にありがとうございました。

株式会社キャラクターライセンスシステム
〒150 東京都渋谷区南平台13-1 サトウビル3F
☎03-3463-7601

CLSは日本で初めての
作家と企業を結ぶ
イラストの流通システムです。

CLS
Character License System Co.,Ltd.

illustration No.79 1992-12

CONTENTS



特集
山崎英介 ……27
Eisuke Yamazaki

対談　山崎英介、佐々木克彦、藤枝リュウジ……35

特集
パリ ……50
〈バンドデシネ〉からきた3人

フィリップ・プチ-ルーレ　Philippe Petit-Roulet
エマニュエル・ピエール　Emmanuel Pierre
フランソワ・アブリル　François Avril

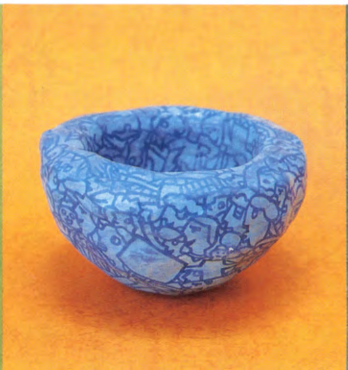
色鉛筆をマスターする ……84
ジェニー・パウエル、リンダ・フェニモア、
ポール・ヤロウィッツ、高橋常政

OVERSEAS ARTIST

FRANK ROMERO　フランク・ロメロ……40
Mr. Los Angeles Text by Hisaka Kojima









●TITLE DESIGN:KATSUMI ASABA 浅葉克己　●COVER & LAYOUT DESIGN:STUDIO GIVE スタジオ・ギブ＋TAKAKO TOSHIMA 豊島貴子
●COVER ILLUSTRATION:EISUKE YAMAZAKI　山崎英介



「TIERRART展――アーティストによる空想の地球観光――」より
協力：アートスペースティエラルト
PRODUCED BY YOKO NÏKI
DIRECTED BY OSAMU SATO
写真：大熊一実
作家名はP133をご覧下さい。

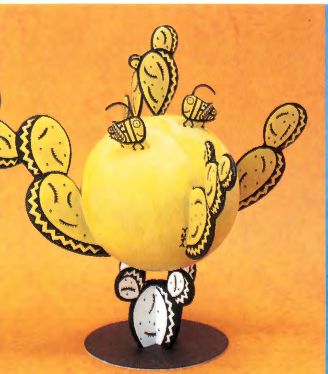
第67回ザ・チョイス ……76
ぼくのチョイス　**立花ハジメ** ……97
入選者のプロフィール ……98

TECHNIQUE NOTE ……46・66
クレイ・イラストレーション　講師：多賀泰孝

モノクロームの世界 ……100
雲に描く　羽山恵

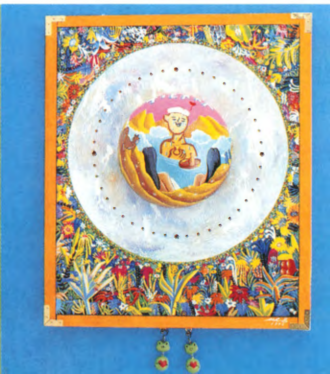
新連載
発想の素 第1回　U.G.サトーのアイデア・スケッチ ……68
絵本フィールド・ノート❶ 松田素子 ……110
「また会おね」渡辺良重 ……81・107

FRONT CLIP　11年間13回の個展出品作を集大成・吉田カツ ……11
ZOOM UP ……12
「オペラならガラ」の4巨匠（灘本、宇野、和田、はるみ）展／ボンテージに「はまった」!?　空山基／スズキコージの初のアニメーション／林恭三4年間のポートレート集大成他
イラストレーション広告情報 ……24・71
SHOWCASE　前田マリ ……74
商品化権使用許諾契約書　佐藤薫 ……119
TISのページ　峰岸達　灘本唯人　宇野亜喜良　安西水丸 ……113
MUSIC SHOT　友部正人 ……116
イラストレーターのための役立ち英会話 ……122
幻史のなかのイラストレーション⑱太田克彦 ……124
林恭三のイラストレーション教室　第17講 ……128
熱血業界通信⑫渡辺宏 ……130
情報区 ……132
EDITOR'S ROOM ……138









15th EST-1 GRAPHIC ART EX'

第15回EST-1グラフィックアート展

第15回EST-1グラフィックアート展テーマ「HABANA NUEVA」にたくさんのご応募をいただきありがとうございました。
総数403点の中から審査の結果、最優秀賞は羽田瑛二さんに決定いたしました。
これからも全国の若いアーティストの作品発表の場として、さらに充実させていきたいと考えています。

●展示期間/11月15日日～12月6日日
●展示会場/ESTイベント広場及びエスト館内



最優秀賞●「ドッグレース」羽田瑛二(大阪市西成区)

入賞者

最優秀賞●羽田瑛二(大阪市西成区)
優 秀 賞●瀬上麻紀(東京都練馬区)
〃 ●あそう すぐる(茨木市)
〃 ●山木俊幸(大阪市鶴見区)
佳 作●安達有美子(大阪市中央区)
〃 ●松尾真理子(大阪市生野区)
〃 ●なかの てつお(大阪府三島郡)
〃 ●仲本譲太(奈良県生駒市)
〃 ●小沢美恵(奈良県大和郡山市)
〃 ●堀井忠彦(山口県萩市)
〃 ●辻合里江(京都市左京区)
〃 ●小西美砂(神戸市灘区)
〃 ●高崎菜穂子(宝塚市)
〃 ●多山幸宏(守口市)



優秀賞●「ヒプノティック風呂シェルター」山木俊幸(大阪市鶴見区)



優秀賞●「水を夢みて」あそうすぐる(茨木市)



優秀賞●「YA-Pas」瀬上麻紀(東京都練馬区)

EST-1
2005 DIVINE PASSAGE

忘・れ・ら・れ・な・い・夢・が・あ・る。

ファンタジーイラストグランプリ

くじらが空を飛ぶ？星降る夜に動物たちとパーティー？
ゆめの中でしか見たことのない風景？
現実とは違うちょっぴり幻想的な世界を
あなたのセンスでイラストにしてみる。

ファンタジーイラストって
感覚を大切にしたフリーなイラストのこと。
テーマもタッチも思いのままでOK。
描き終わって、とっても心地いい気分にひたれるのがいいね。



グランプリ 1名
賞状と賞金50万円

優秀賞 3名
賞状と賞金5万円

奨励賞 5名
賞状と賞金1万円

入選 600名
記念品

＊入賞・入選作品（合計609点）は1993年3月9日(火)〜14(日)の期間中、額装され東京・銀座の「銀座アートホール」にて一般公開されます。（入賞・入選された方は展示料を負担していただきます。）

●審査員（敬称略）
やなせたかし
永田　萠
ほか

無料

作品募集
◀KFS25年記念▶

応募要項

応募資格●15歳以上、一般公募

作品内容●未発表の個人創作原画に限る。題材はオリジナルでも詩やメルヘン、SF、ファンタジー、童謡、名作童話などに取材したものでもよい。
画材はペン、鉛筆、パステル、水彩など自由。
ただし、画用紙に描いた作品に限る。（イラストボード、額付き作品、パネル張りなどは不可）

作品サイズ●①B5判（25.7cm×18.2cm）　②B4判（36.4cm×25.7cm）のいずれか選択できます

出品料●無料　**出品点数**●1人1作品に限る。

応募締切●1993年2月1日（月）必着。

応募方法●作品の裏に〒、住所、氏名（フリガナ）、生年月日、電話番号、勤務先（学校名）、勤務先電話番号を明記のうえ、郵便か宅配便にて次の送り先へ。（直接搬入はできません）
〒105 東京都港区虎ノ門1-15-12
講談社フェーマススクールズ
『ファンタジー・イラスト・グランプリ』事務局Ｉ係

発表その他●入賞・入選者には直接通知する。＊作品は返却されない。
入賞・入選作品の複製権は当事務局に帰属する。
3月9日（火）5:00p.m.から展示会場にてオープニングパーティーを開催。当日、出版社など関連企業によるカウンセリング実施。

お問い合わせ先●〒105 東京都港区虎ノ門1-15-12 ☎03-3501-7253
『ファンタジー・イラスト・グランプリ』事務局

主催：KFS 講談社フェーマス スクールズ
後援：講談社

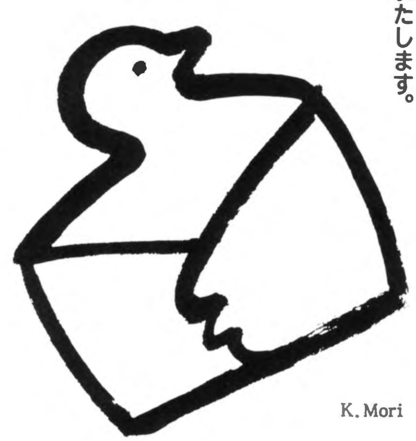
お問い合わせは
講談社フェーマススクールズ ☎03(3501)7253
『ファンタジー・イラスト・グランプリ』事務局 FAX(3501)3674

美タミンたっぷり、元気の出る
おいしいイラストレーションを召し上がれ。

毎月、新鮮力がふえています

作家別の作品ファイルを多数そろえておりますので
お気軽にTELの上、当社までお越しください。

探しモノは、なんですか？
見付け難いタッチですか？
机の中や鞄の中を探して
みても見付かりませんね。
それではアートボックスへ
声をかけてみませんか！
エディトリアルから立体まで
ホットなメニューが勢揃い。
あなた好みの美覚を
調理いたします。





フリー（外注）イラストレーター募集

リアルから立体、童画、ハース、コミック、カンプ、絵コンテまで幅広いジャンルの作品を募集しています。フリー、企業内作家を問わず、あなたの作家活動を広げ、応援します。

●社内スタッフ同時募集／イラストレーター・カンプライター・デザイナー・一般事務

イラスト発信基地

ART BOX

●グルメなクリエイターの美タミン補給にお気軽にお問い合わせください。

◇アートボックス ☎03-3366-8557 FAX.03-3366-9162

東京都新宿区西新宿8-14-17アルテール新宿3F 〒160

六本木のアートの発信基地としてご利用ください。

六本木駅より２分、ＷＡＶＥの先を左へ折れてすぐ、六本木スタジオの隣り、ＴＶ朝日の手前という好スポットです。

１１月・１２月・１月のスケジュール

●１１月２３日～１１月２８日
高桑 真恵／宮澤 奈津 展

●１１月３０日～１２月５日
<創作七宝>
堀　久代／平林 良典 展

●１２月７日～１２月１２日
外山 紀子／泉　友子 展

●１２月１４日～１２月１９日
山本 真理子／川島 千草 展

●１２月２１日～１２月２６日
<クリスマス・カルテット>
永池　雅／花村 久美子
高橋 敦子／玉城 あかね

●１月４日～１月９日
ART BOXギャラリー受賞記念
伊東　孝／北栗 健吉 展

●１月１１日～１月１６日
<TOKYO AS MANHATTAN>
雅井 相也 展

●１月１８日～１月２３日
オニザワヒロシ展

●１月２５日～１月３０日
萩原 哲夫 展

ＡＲＴＢＯＸギャラリーは
広く美術全般、イラストレーション、
デザイン、写真、工芸などに
ご使用いただくスペースです。

93年度出展予約受付中！

個展、２・３人展、グループ展等、
あなたのプランをお聞かせください。
作品のオーディションは
担当が責任をもって行います。

ART SCENE CREATION SPACE／アートボックスギャラリー

ART BOX GALLERY

〒106 東京都港区六本木６−３−８ PHONE・03-3746-4141 FAX・03-3746-4001

SUPER DESIGNING



●Design Works on the Macintosh…… 横尾忠則のデジタルアート
田島照久　たむらしげる　奥村昭夫　柴山信広　谷口広樹　所幸則
鈴木守　ゴトウヒロシ　久納啓志　水谷孝次　中川憲造　村上光延
●モリサワ・カレンダー1993より……………………………………………………………佐藤豊彦，所幸則，中川憲造，遠藤享，奥村昭夫，田中晋，木村勝，勝井三雄，奥村靫正，谷口広樹，松本弦人，駄場寛
●第2回アドビデザインコンテストより…………………芝崎るみ他
●DDCP(ダイレクト・デジタル・カラー・プルーフィング)の研究
大日本スクリーン製造DP-460，コダック・アプルーバル，3Mデジタルマッチプリント 共通データを3社のDDCPで出力…… 武藤二一
●Scitex Universal Gatewayとはなにか…………………… 山下達典
●AdobeとPostScriptのこれから ………………………… 田中和宏
●解像度に関する知識……………………………………… 高尾直樹
●ピカビア座談会　マッキントッシュをめぐる冒険II　マックQ2を作る話………………………………… 武藤二一・眞田秀敏・金吉満・渡部文雄・田邊忠・仲本譲太・石井諭・覚田義明・村上光延
●DTP 最前線　デザイン・編集の現場レポート
Macintosh DTPはいま ……………………………… 鈴木乃理子
アスキー「MAC Power」，リクルート「フロムエー」，UPU，徳間書店「SFアドベンチャー」，ビー・エヌ・エヌ「MAC LIFE」，NTT出版「InterCommunication」，AD 宮川一郎，AD 宮崎光弘，江並直美「家庭画報インテリア」など徹底取材。DTPのいまを探る。
●印刷テクニカルレポート　ワコール1993カレンダー　ゼロックスと撮影によるエフェクト及びCEPSによる特殊表現……… 水谷孝次

●MAMBA IMAGE MANIPULATION　MAMBAを使う「LOVE MOTHER EARTH」ポスターを制作…… 鈴木功・青葉益輝
●Design Works on the Graphic Paintbox　寺門孝之の巨大絵画「珠」「橋」シリーズ。中澤真純のアート。JR，ANA，JAL，ネッスル日本，サントリー，テーラーメイド，資生堂，池袋ターミナルビル，フィリップモリス，東芝，松下電器産業，メルセデスベンツのポスター他。
●Design Works on the Sigmagraph／HyperPaint／Scitex
●国際コンピュータ・グラフィックス・アート展／ディジタル・イメージ1992大阪展／Design Works on the Macintosh展より

表紙＝横尾忠則＋田島照久



たむらしげる

NUMBER
3

'93 1月中旬発売
定価2500円(税込み)
送料380円

MACINTOSH DTP

スーパー・デザイニング3 コンピュータが変えるデザインと印刷



資生堂

●MacDTPと印刷会社／リクルート・コンピュータ・プリント　●Mac Electronic Designとサービスビューロー／富士画報とハイパーダックス　●Macと健康の問題／オーリングテストで分かったマックの危険性 タキ・オノ　●アートディレクターとDTP／岡本一宣ADの場合　●デザインの現場からの「書評」／MdN「マッキントッシュの色と文字」VS 凸版印刷「デジタルデザインリファレンス」　●フォトライブラリーのデジタル化／帆風とフォトライブラリー明星　●BARCO GRAPHICS CREATOR　●デザイン会社にアンケート「デザインの現場でマックはどう使われているか」　●特別レポート「SuperDesigningはフルDTPで作られた」他。



ワコール

〒102 東京都千代田区飯田橋4-1-5 ㈱玄光社　☎03-3263-3515　振替・東京7-17063



●ベースはモデリングペーストで絵具では出せないテクスチャーを作り、その上にアクリルガッシュで彩色。

●葉の部分はゲルメディウムにアクリルガッシュを混ぜて、絵具だけでは出せないツヤと立体感を表現。



アクリルガッシュ蛍光色 全6色

イメージを広げるあざやかな不透明色。ブラックライトを使えば、さらに発色がきわだちます。

蛍光ホワイト・蛍光レモン・蛍光グリーン・蛍光オレンジ・蛍光レッド・蛍光ローズ

同時新発売

アクリルガッシュメディウム 全5種

盛り上げ、ツヤ出し、ぼかしなど、多彩な技法をバックアップします。

- ●盛り上げに▶モデリングペースト
- ●ツヤ出しに▶グロスワニス
- ●下塗りに▶プライマー〈ジェッソ〉
- ●乾きを遅くします▶リターダー
- ●透明感がでます▶ゲルメディウム

明日の色をつくる……
ターナー色彩株式会社 〒532 大阪市淀川区三津屋北2-15-7 TEL.(06)308-1212 〒171 東京都豊島区南長崎6-1-3 TEL.(03)3953-5161

13年間11回分の個展作品をまとめた作品集を出す

吉田カツ



Photograph by Kunihiko Fuji
1979

1979, 1991, 13, 11。「奇数ばかりの，何の脈絡もない数字の並びが妙に気に入って」と吉田カツが笑った。その意味は1979年から1991年までの13年間に，個展を11回開催したというもの。気に入った数字の並びをカタチにしようと作品集発刊の話に広がった。ちなみにこれは画集，共著含めて吉田カツ17冊目（また奇数だ!）の著作になる。誰だって個展のための描きおろしには力が入るだろう。その力の入った作品だけを，11回分集めたこの本は極めて力の入った画集ということになる。疾走した13年間の軌跡がここにある。（光琳社刊　定価3,500円）



1979 FIRST EXHIBITION



1981 draw up



1982 KATSU on ISSEY



1983 WORKOUT



1985 未来のアダム
L'ADAM FUTAR



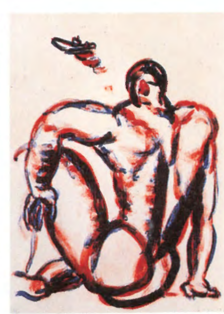
1985 POPULAR



1985 NO MARK



1987 38℃ VERY DRY



1988 描き下ろし刷り下ろし



1988 PICARO

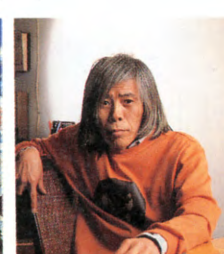




1990 砂の島 CORAL SANDS BAHAMAS



1991 MACHOS



Photograph by
Masao Murabayashi



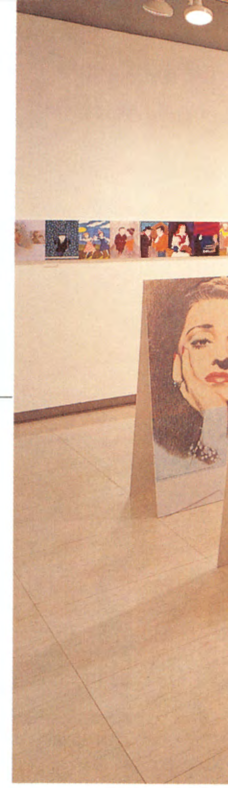
宇野さんと。藤原さん(左)と，島本さん。



山口はるみさん。

クリエイティブのいまを追いかける

ZOOM UP



灘本・和田・宇野・はるみ「歌舞伎なら師走の顔見世」

灘本唯人・和田誠・宇野亜喜良・山口はるみ展　10月5日〜28日　ギンザ・グラフィック・ギャラリー

この展覧会のカタログに「オペラならガラ，歌舞伎なら師走の顔見せ」という田中一光さんの文章があった。まさにそのとおり，ビッグ・フォーの大イベント。イラストレーションの世界が生き生きと輝いていた'60年代から，ずっと第一線を歩み続けてきた４人の作品を一堂に集めることによって，イラストレーションが常に反映してきた「時代性」を考えてみようという試み。考えてみれば，時代感覚，生活感覚を共有することが極めて難しくなっている '90年代に，なお第一線の地位を保つことは尋常の技ではない。改めて巨匠たちの底力を見せつけられた展覧会だった。



ツルの一声（灘本さん）で，４人のスターに集まっていただきました。シャッターを押す方が緊張。

灘本唯人





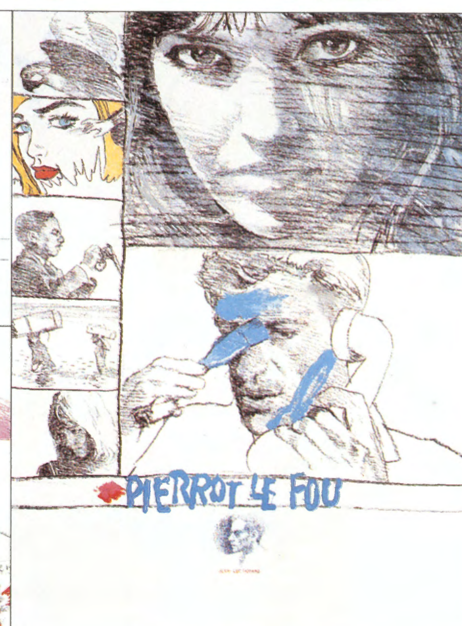


宇野亜喜良













印刷会社のギャラリーだけに，４人の作品を３点ずつB全ポスターにして展示するという豪華版。



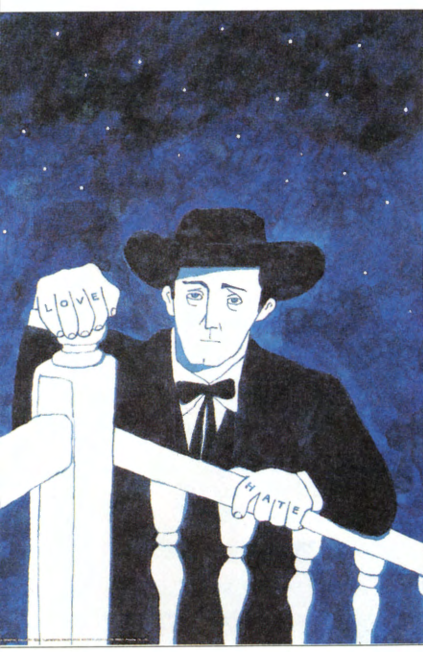
左から峰岸さん、薩野さん、藤田さん。



まぶしい！川村みづえさんと山本容子さん。

山口はるみ















和田　誠







▲左から秋山さん，平松さんと灘本さん。
▶映画スターらが和田さんの応援に。

「桑の実ジュース」のほのかな甘さが口に残った

飯野和好「Mulberry tree」HBギャラリー　10月2日〜7日



♪山の畑で「桑の実」を小籠に摘んだは幻か〜　ご御存知，唱歌「あかとんぼ」の一節である。桑の実は何故摘まれたか。答えはジュースにするため……かどうかは知らないが，幼少の飯野少年は，そのジュースが大の好物であった。それから長じること数10年。飯野和好さんは，忘れがたき思い出を個展に発表した。





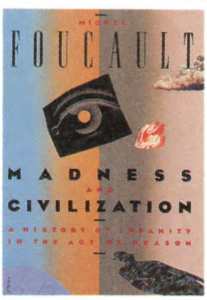
展示された一連のイラストレーションは，件のジュースの制作プロセスであって，実を摘み集め，竹の節を容器として，その下に穴をあけ，削った木の枝で突くんだと説明している。で，下の穴からチュウチュウすると嫌味ない甘さの液体が口に広がる。

何とも想像力を掻き立てる光景がギャラリー内に横溢して，経験のない者は時代と環境を怨み，体験者はしばし喉にその感触を蘇らせたという次第。失われていく良き時代は，こうして記録されたのです。

コラージュを問い直すアメリカの才能

ジーン・グライフ　コラージュ展　異境の鉄で　ザ・ギンザアートスペース　11月6日〜29日





展覧会に合わせて初来日した作者。

コラージュの作品が，今，日本の広告，アート・ディレクション，イラストレーションの中でどの様な位置にあるか，その辺を改めて考え直す機会が来る。アメリカの若手で数々の賞を受けているジーン・グライフの来日，個展が，その機会だ。

38歳。NYから，離れたことがないという生粋のニューヨークっ子。全米屈指のアート／デザインスクールであるクーパーユニオン校で建築とグラフィックデザインを学んだ。CBSレコードでADとして数々のアルバムカバーを手掛け，『ローリングストーン』『ヴォーグ』誌のADも経験している。フリーになって9年。昔から好きだったコラージュを昔から好きだった日本で初めて問う。終幕迫る。銀座に急げ！

▶コラージュに用いる素材は，古い雑誌や自ら撮影した写真を元にしている。だから版権OK。お陰でアンティーク雑誌の泰斗ともなる。



単なる奇想天外じゃない。エグイほどうまい。

茂利勝彦「オリエンタル・ピープル」ギャラリーハウスMAYA　10月5日〜10日





人は好きな物を描くとき最も燃えるのでしょう。雑誌『AERA』で政治風刺のイラストレーションを連載している茂利勝彦さんに，その顕著な例を見ることができた。

題材は「西遊記」から珍妙な江戸の将棋差し，象亀の背でキセルを吹かす河童と，言ってみれば東洋という以外はメチャクチャ。作者が，あるシチュエーションのわずかなヒントを元に構築していった虚構の世界だ。

では，ここに共通する特筆すべき点は何か？　それは作家の並々ならぬ筆力とディテールの徹底した奇想天外である。

例えば，右の江戸の将棋差し。真剣に差しつ差されつされる駒は，バッタに乗った極小力士だ。さらに細部を眺めていけば，将棋盤は，チェスのボード。その上に数字のふられた木片が積木状に重なり合って，その頂上では正にひとつの取り組みが始まろうとしている。



作者に浮かんだ，こういうディテールの遊びが限界まで拡張していって，特定の目的を持たない一枚のイラストレーションができていった趣。

エグイ。正確にはエグイほどうまい。3枚を仕上げるのに1カ月。自分のために好き勝手に描いたが見る人の何かを動かせた。アクリル絵具のマスターであります。



初老の男とグラマーな女が新しいモチーフ

RECORDING SCULPTURE「記録彫刻」オヤマダヨウコ　HBギャラリー　9月11日〜16日



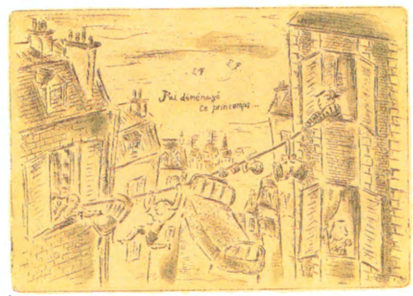
オヤマダヨウコさんの1年ぶりの個展は，全19点の立体作品を展示して行われた。今回は，初老の男とグラマラスな女性がモチーフとなり，各作品には彼女が書いたオリジナルの文章（詩）が添えられている。発泡スチロールという素材と，美しい形をつきつめて考えたとき，普通の人を作ったのでは満足できない。こうして今回のモチーフに行き着いた。文章は元々彼女のスケッチブックに数多く書かれていた。文から形が生まれることも多々ある。これまで作品が説明的になることを恐れたが，今回敢えて文を提示した。



制作の元ともなる〝自分の記憶の一部分〞だからだ。展覧会タイトルを含めて「改めて自分の根底にあるものを出す訓練をしたい」というテーマが生かされている。

しなやかな線で刻んだ“パリの街角，パリの人”

神山ますみ「Je táime」ギャラリーハウスMAYA　9月21日〜26日





「私はあなたのアクアチントの使い方が好きです」。言ったのは版画家のあの山本容子さん。言われたのは，この神山ますみさん。第66回（No.78）ザ・チョイスの誌上選評に於いてである。

版画家だけにお墨付きを与えた（お粗末）というわけですが，山本さんならずとも，神山さんのエッチングには好感が持てた。

パリの街並みが好きで，現地におもむいた色褪せない感動を大型の銅版に刻んだ。ここでは紹介できなかったが，刷り上げた大紙面には，せめぎ合う程に林立する建物の間に執拗に人や物が描き込まれている。それなのに喧噪でなく和やかさが，ストレスでなく安らぎが見えるのは人品の成せる技か。

平野こうじがライブで描いた，カラフルなオアシス。

9月27日〜10月3日　飯田橋駅ビル・ラムラ　8thアニバーサリーイベント



写真＝生田目武志

第51，61回のザ・チョイスで入選した平野こうじさんが，飯田橋駅ビル内のショッピングセンター街でライブペインティングを行なった。この駅ビルラムラの8周年イベントで，㈱アンテナ企画のプロデュース，ストライプハウス美術館のアートディレクションによる。

［自然な出会い］というテーマに即して鮮やかな泉と動物たちが描かれた。「みんなが自然に集まってくるような，森の中のオアシスを表現したかった」と語る。大きな画面いっぱいに，本当に気持ち良さそうに描き進める平野さんを，いつもは素通りするビジネスマンや買物途中の通行人が，足を止めて見入っていた。大勢のイラストレーターが口を揃えて〝壁画は面白い！〞と言う。描くのももちろん楽しいだろうが，楽しそうに描く人を眺めるのも楽しいのだ。





ボランティア活動で絵のモティーフをつかんだ

橋本律子個展「時の無い島」　8月31日〜9月5日　ギャラリーハウス MAYA



インドネシアには以前から興味があった。特に樹木が見たい。植林のボランティアの話があったときに，チャンス到来！と考えて参加した。熱帯の樹木は，1本1本が自己主張しているかのように太陽に向かって立っていた。その天然色の世界は日本とも，ヨーロッパとも違う色合い，雰囲気がある。すっかり魅了された。絵を描きたいという衝動に駆られた。その時の印象を〝桃源郷〞としてまとめた作品を発表したのが，橋本律子さんの今回の個展である。絵の中には不思議と湿度が感じられず，むしろさわやかな「楽園」とそこに暮らす人々の豊かな心を感じ取ることが出来た。もともとの橋本さんの個性だろうか。





全国規模での高校生のイラスト(レーション)コンテストがあるのだ

今後の巡回地域：那覇市東町会館　県民アートギャラリー　11月26日〜12月1日／富山市民プラザアートセンター　12月13日〜16日



文部大臣賞「浮き上がる」溝上雄三（佐賀県立有田工業高）

全日本高校イラスト展が，今年で４年目を迎えた。今年の参加校は174校，応募者総数961人，応募点数は1,135点だった。対象を「専門学校生及び高校生」に限ったイラストレーション・コンテストとしては最大規模のもの。「最近の高校生の間では，美術と言えばデッサンや油絵のことではなく，イラストレーションやマンガ・デザインに主流が移りつつある」と，この企画を推進している北海道総合美術専門学校の高橋英雄校長のお話。「情操教育及び，針路の選択にも多大な成果があがる」ことを意図した催しである。企画特別審査委員を，アートディレクター浅葉克己さんが担当。企画推進に一役かっている。

さて今年は，文部大臣賞１名，実行委員長賞，ADEC会長賞が各３名などの他，優秀賞，奨励賞，努力賞，特別賞などに42名が選ばれた。ほかに，学校賞があり，文部大臣賞，優秀賞受賞者を輩出し，この企画に熱意を持って参加した，佐賀県立有田工業高校が選ばれた。展覧会は北海道から沖縄まで全国８地域を巡回している。







実行委員長賞「みてみてください」新川綾（札幌東陵高）↙「溺れる」柴田恵理（茗渓学園高）↓「中世天文学会の常識」野本純一郎（平安高）







ADEC会長賞「飄の森」江幡佳恵（富山泊高校）↙「笑顔」八柳しのぶ「角館高）↓「VIEW-POINT」蒲香小里（岐阜三田校）

個展のたびに新しい試みに挑戦する姿勢がすごい

佐藤三千彦展「ダブルW形ミトラヴァルナ」　HBギャラリー　９月25日〜30日





平面構成的な要素が加わったことが、出品作の新しい傾向。

佐藤三千彦さんの個展はいつも充実している。いつだったか，ガラス絵を披露した個展があったが，その作品が，今でも強烈に脳裏に残っていたりする。タイトルのダブルW形とは，湾岸戦争で名を馳せたステルス戦闘機のこと。その意味するところは難解だが，近代テクノロジーの象徴として語られていたようだ。しかし，佐藤さんが描きたいのはもちろんハイテクノロジーではなく，その時代を生きる人間の情念のようなものではないか。

会場には，足利市のココ・ファーム・ワイナリーの収穫祭を記念して作られた佐藤さんのイラストレーションラベルの限定ワインが振る舞われて，こちらの方は，分かりやすく！楽しめた。





ココ・ファーム・ワイナリーの1992年収穫祭を記念して作られた佐藤三千彦さんのイラストレーション・ラベル付限定ワイン。問い合わせCOCO・FARM & WINERY TEL0284-42-1194

エアブラシによるリアル表現がなつかしい





アンディ・バーガーは，カリフォルニアにエージェントを持つアメリカ人イラストレーターである。１年半前，バークレイの学生だった今の奥さん（日本人）と結婚。将来は日本に居住することを望んでいるが，当面，自分が日本語を話せること，東京がビッグマーケットであるということから，商圏の拡大を目的に来日して，活動中である。

日本では，エアブラシによるリアル・イラストレーションをやる人がめっきり少なくなってしまったから，貴重な存在であろう。さらに日本人とは違う感覚も面白い。



危険！空山基が　ボンデージ傾向へ走った

空山基最新作品集「THE GYNOIDS」　予価4800円　発行＝トレヴィル　発売＝リブロポート







近頃の私，変なんです。

この2～3年，映画や写真のビジュアル系でのイッチャッタ傾向が他の人達と違うのに気がつき出しました。絶対多数と少数派，つまり正常人と変態人ですね。実は私，真性ヘンタイだったんです。フェチ，ボンデージ，SMと加速度が増しつつあるんですね，家族や友人も，遠巻きにして恐がっているんです。

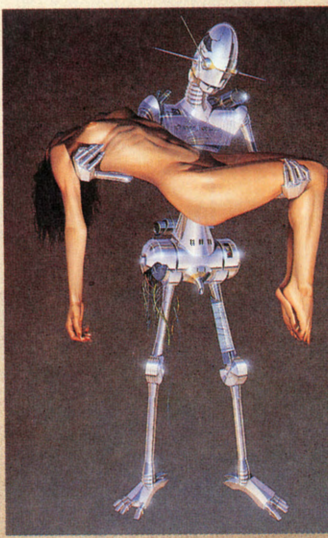
それでもマニアック過ぎるものは滑稽だという判断くらいは，まだ出来ます。基本は女神崇拝に違いないのですが，今まで描いてきた，ありきたりのピンナップから一転，アクロバティックなものや，現実には存在し得ないコスチューム，解剖学的には不自然な肉体，人道的にはチョットものetc.を，現実風に画面で具現化し，そんなファンタジーを夢みてイッキにイッチャッテるんです。

そんな白日夢の描きおろしや，過去の作品群が変身，訂正，改良，過激に変貌した過程がオペーク・ホワイト修正され，時間を追って二段階，三段階にそれぞれドキュメント風に，しかしあくまでイメージが女性美を損なったり，貶めるものであってはならないし，グロテスクのためのグロテスクにならず，私の美学が許せる範囲内で遊び狂っちゃっているんですヨッ！

この画集をみれば，すぐ分かる。買って，帰って，隅々まで撫でまわし，舐めまわせば，もっとよく解る。ただし，この病気は見るだけでもうつるからね。強烈な一生モンのドーパミンだからね，念のために！　（空山基）









一度見たら忘れられない! 霧島留美子 東京で初個展

霧島留美子個展［生命のかたち］ ギャラリーハウスMAYA 9月14日〜19日

本誌69号，ザ・チョイスのページで見て記憶している方も多いだろう。「頭に残ってしまう強さのある作品」という寸評だった霧島さんが，約一年半たった現在，こびりつきそうなパワーを増して東京での初個展を開いた。タイトルでもある様々な「生命のかたち」が描かれた作品が並び，有機的とも無機的ともつかない神秘的な世界が繰り広げられた。





「モチーフは単なる思いつき」と言う本人だが、その思いつきが非凡!!

「２年後に個展を開こうと決め，それを目標に描きためました。私の描くモチーフはその時の思いつきなんですが，初めて描いたイソギンチャクから，生命を持ったものを中心に描いています。大阪在住の私が東京で個展を開くのは，大変ではありましたが，いろいろな方からアドバイスをいただき，本当に勉強になったと実感しています」この世界がどのように展開されるのか，注目の新人イラストレーターだ。

二重エスニック感覚が不思議な魅力英国人ディー・キニー



ディー・キニーさんは1967年生まれの英国人。



博物館で初めて浮世絵を見て興味を持ち，大学では本格的に浮世絵と江戸という時代について学んできた。すっかり日本通になったつもりだったが，来日して大きなショックを受けることになる。「江戸ハ何処ニアルノデスカ？」意外(？)に日本の情報はイギリスには入っていないのだそうである。もちろん今では，世界中で最もエキサイティングな街として東京が好きになった。ロンドンのハロー・スクール・オブ・アートでイラストレーションの MBAを取得後，来日。英語の教師をしながらイラストレーターとして認められるべく，修業中である。ディー・キニーさんの作品は，二重のエスニック感覚と言うか，日本人にエスニックと映るものを，外国人（イギリス）の目で描いて見せているところが面白い。



現在は、ベルリッツで英語の教師をしながらイラストレーションの売り込み活動を始めたところ。

草たちのメッセージを伝えるためのイラストレーション

杉内俊哉 「GRASS」 10月5日〜9日 電通アドギャラリー



マチエールに凝りたいという気持ちが強い。何らかの自分らしさを画面に定着したいという気持ちからだ。前回の個展では，表面に漆を使った。結果，全身が漆にかぶれて入院騒ぎとなった。今回は金箔に挑戦している。静かな植物画に，金箔が華を添えている。四国の山の中で見つけた草花を描くのが何よりも楽しいと，杉内さんは言う。「草達はアスファルトを蹴破る力も秘めている。お世辞にも美しいとは言いがたいその姿に，なぜか魅せられる」のだ。

タイトルが面白い。見る人の目を方向付けたくないのでタイトルを付けるかどうか随分迷ったそうだが，なるほど，とか，ん？とか考えながら，絵の前を通り過ぎる時間が楽しかった。山道を歩いていて，最初にモティーフに出会ったときの，その植物達のメッセージをイラストレートするのが杉内さんの役割なのだ。四国在住の杉内さんならではのイラストレーションだ。





作品タイトル(上)蓄音機、(右)ワイングラス なるほど、と思わず作品に引き込まれるタイトル。

CGでスズキコージの絵が動いた!

「デイラの森」 グリーンウェーブ・相模原'92 10月3日〜11月23日

スズキコージさんの絵が初めて動く!彼が初挑戦した映像が，神奈川の緑化フェアで約2ヵ月間上映された。この作品は，ディレクターに杉井ギサブロー（アニメ「銀河鉄道の夜」の監督），音楽に細野晴臣といった豪華メンバーで制作され，話題を呼んだ。300人収容の会場に，縦10m×横14mのスクリーンを設置。音響・照明が一体となって不思議な森の映像詩を約15分間に渡って展開する。制作サイドは〝スケールの大きな作品を描ける人〟ということで，スズキさんに依頼した。今年1月からスズキさんが約50枚のイメージ画を描き起こす。杉井さんがその絵を元にコンピュータで映像化する。

内容は，不思議な森に住む子供「デイラ」を通して自然の大切さを訴えようというもの。具体的なストーリーはなく，細野氏の交響曲に合わせ「喜び」「怒り」「眠り」「輝き」を表現していく。のべ6ヵ月間この仕事に関わってきたスズキさんは「杉井さんからは〝いつも描いているイメージで〟と言われたんで，やりやすかった。全てが初体験だったけど〝やり尽くした〟という感がある。自分の絵が動くのはうれしいもんです」と語る。今後はCM制作も予定もあり，まさに彼の新しい〝動き〟が始まっている。





▲スズキさんが最初に描いたラフスケッチ。
◀杉井さんによる絵コンテ。



主人公デイラ











●制作スタッフ
絵／スズキコージ ディレクター／杉井ギサブロー 音楽／細野晴臣 制作／プランニングマインド＋トマソン プロデューサー／萩島啓介＋沼田かずみ プロダクトチーフ／広瀬達也＋上松幸司





▲会場の壁面（縦約6m×横約26m）もスズキさんの絵で埋まる。本人は「映像全体のイメージが伝わるように描いた」と言う。◀展望塔壁面にもスズキさんの絵をタイルで再現。制作現場の様子。

デイラの森



上のラフが元になって描かれたイメージ画。



杉井氏の希望で〝怖いイメージ〟も多く盛り込む。自然破壊への警告である。

毎日が締め切り！ 仕事の熱気を会場に

藤枝リュウジ個展「ILLUSTRATIONS」 東急たまプラーザSC PLAZAHALL 10月2日〜8日





▲最近は，『こどもぴあ』『ル・シネマ』それに絵本の仕事が多い。右は個展用オリジナルポスター。



最終日に集まったイラストレーターの集合写真。左から3番目が藤枝氏。

藤枝リュウジさんが，仕事の原画の近作約50点を集めて展覧会を開いた。最近は毎日締め切りを抱える多忙ぶり。それだけに本人も「それぞれの仕事の中で燃焼して生まれた作品が集まり，見る側も安心して見れたと評判だった」と言う。展示構成も本人が担当。ショッピングセンターの会場ということで，業界人でなく，一般人を意識した。原画と印刷物を展示し，その関係を身近に感じられるように工夫する。最近は仕事の注文上，かわいいキャラクターの絵が多い。今後はそれ以外の部分も見せていきたいと，自ら振り返ることも出来た。

スタイルを持続しながら表現の幅を発展させた

大塚いちお 2nd RUSH HBギャラリー 9月4日〜9日





顔だけを極端に大きくするデフォルメを，一つの表現スタイルにしてチョイスからデビュウした大塚いちおさんの2回目の個展が開かれた。これまで，人間の顔をモティーフにした作品が多かったが，今度の個展では動物を描いた作品を見ることが出来た。もちろんか顔が大きいという大塚さんのスタイルを維持しつつ，その発展形として，新しいモティーフに挑戦した結果であろう。今回の個展のタイトルの「RUSH」は「連続性と発展性」というテーマを表現したものだそうである。文字通り，自らの表現スタイルの「連続性と発展性」と解釈できた。



人物の顔のデフォルメの手法を動物に応用して、それぞれが大塚さんのキャラクターになっている。

薄い金属板が織り成す，不思議な立体空間

舟橋全二個展「金属板による立体作品展」 スペースYUI 9月14日〜19日



10年ほど前まで，木工による立体デザインも制作していたイラストレーターの舟橋全二さんが，久しぶりに立体作品展を開いた。全て薄い一枚の金属板から切り抜き，折り曲げて，原色のカラーで焼き付け，塗装したもの。

「立体と言っても，基本的には日頃制作している平面の延長にあるものなんで，以前からやってみたいと思っていたことだったんです。川口のほうにある金属加工の工場に図面を渡し，つやけしで仕上げてもらいました」 会場での評判も大変良く，展示された作品に次々と売約済みのマークが付けられていた。



「このシリーズはこれからも続けていきたい。もっと大きなサイズで作ってみたいですね。そういったものを公共の空間に置けるくらいに発展できれば，嬉しいです」と言う，大成功の個展後の意気込みだ。



紙細工の似顔絵で注文承ります

香川かづあき個展「紙の微睡（まどろみ）」 渋谷LOFT6F スタイリング ギャラリー 9月23日〜10月6日



菊池桃子



貴花田

香川かづあきさんは，6月頃得意の紙細工で似顔を作ることを思いついた。さっそく周囲の人の似顔を30点ばかり制作。それが渋谷LOFTのスタッフの目に止まり，同所で受注販売する運びとなった。今回の展覧会は，その宣伝も兼ねたもので，似顔15点の新作を中心に構成している。似顔細工（＝本人はペーパーレイトと命名）の制作は，目もと，口もとにポイントを置き，その人独特の表情を大切にする。香川さんは「どんな顔でも似せられる」と自信満々で，左の貴花田は本人にプレゼントしたとか。制作料は一人4万円。注文後3週間程度で出来る。個展中いくつかの注文も入った。不景気の折り，自らこうした営業活動に積極的にのりだし，その可能性に賭けている。㊐03-3462-3842









アートボックス大賞決定

アートボックスギャラリー公募展 麻布美術工芸館 9月4日〜13日







上・アートボックス・ギャラリー賞大賞＝浅野ルリ子「夢の中」。
左・同審査委員賞（左より）山本容子賞＝伊藤孝「夢の中のプレゼント」山岡茂賞＝白井1048「赤と絨毯と椅子」坂東尚武賞＝久須美大蔵「NIIGATA JAPAN」安西水丸賞＝北栗健吉「ピーと笛を吹く」。



六本木のアートボックスギャラリー主催による第２回の同公募展が，東京・港区の麻布美術工芸館で９月４日〜13日の間，開催された。

公募内容は〈Ａ部門〉イラストレーション＆ペインティング，〈Ｂ部門〉写真で，応募総数は，764点。うち〈Ａ部門〉は683点。これは第１回目応募数の５割増しで，同展，定着のきざしをみせたと言える。

入選作品を展示するため，上記スペースを借り切っての大展覧会。受賞作品も，他のアート一本槍コンテストとは違って，イラストレーションの“仕事”を意識した内容となり，ここから幾人かの新しい才能が，イラストレーターとして花開く可能性を示したのではないか。第３回の公募展も麻布美術工芸館での開催を予定している。

本コーナー下段左上より，アートボックスギャラリー賞受賞作，大森せい子「花の女」いとーはじめ「紳士のカタログ76，44″Ｊ」。下段左より，高橋洋々「アシュラ」高橋三千男「Binoche」牧野恵実「naive」鶴見千春「BOX」やなぎさわよしゆき「make love」福士朋子「IN THE CLOSET」。なお，同賞には写真部門と特別賞があるが，スペースの関係で割愛しました。

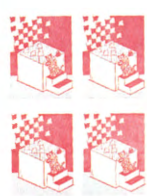
















30枚のオリジナルポスターで，7年間の"それぞれ"を表現

青葉益輝・浅葉克己・長友啓典展覧会「あれから７年，○△□展２」
クリエイションギャラリーＧ８　10月５日〜30日



日本のデザインシーンで活躍を続ける三名が，オリジナルポスター各10枚ずつ制作し，発表した。コピーライター日暮真三さんを迎えてのトークショーも大盛況だった。

青葉さんは，今までのものとは雰囲気の違うポスターだ。「これまでの作品は，私が表現したいことが誰にでも理解してもらえるようにしていたのですが，ここへきて，見る側が自由に想像を働かせるものがやれるようになりました。」

アジアのタイポグラフィーに熱い視線を注ぎ続ける浅葉さんは，今回デバナガリンというインドの文字を使っている。「今年の夏，年一回の“文字を探す旅”に，インドへ出かけ，悟りや知恵が集結した美しい文字をたくさん見てきました。文字はデザインの核だと思います」と語る。

いつもはADとして発注する側の長友さんが，イラストレーションを描いた。「デザインの仕事以外にちょくちょくやっていた挿絵の仕事がとても面白くなってきた。“量は質を凌駕する”がモットーなので，ものすごい量描きました。違う球筋でもいろいろやってみたいと思っています」

常に新しいことに挑戦する姿勢が共通する三名の，見応えのある展覧会だった。





（左）青葉益輝さん、（左下）浅葉克己さん、（右下）長友啓典さんの作品。ポスターの売れ行きは大変なものだったという。



浅葉克己さん



長友啓典さん



青葉益輝さん

大阪のやんちゃ坊主が健在ぶりを示した

中田弘司個展「POP PRIMITIVE」　10月1日〜6日　ギャラリーピクチャー





大阪は，いつも常識的な表現スタイルをぶち壊そうというエネルギーがあふれいる。その大阪の中でも中田弘司さんは異端中の異端。しかし描かれるキャラクターがどれもやんちゃだが，憎めないものになっているのは，描き手の人なつっこい性格が表れている。本人の説明によれば今回の個展の制作意図は，POPとPRIMITIVEの融合イコール快感であるという。その結果「賑やかで落ち着ける，楽しくリラックスできる，生活に入り込めるもの，が出来上がる」というのが結論。作品の中に，陶器やTシャツなどのオブジェが含まれる所以である。陶器作品の売り上げが，50%を越えたところを見るとこの公式は正しいのかも知れない。エネルギッシュなキャラクターたちの，活躍ぶりを楽しめた。



COMINGSOON

自分の顔をイラストレーションしたらどーなる!?

28人のイラストレーターによる自画像展　1月11日〜23日　ギャラリーハウスMAYA
スペースプリズムに巡回　1月28日〜2月2日







左から下谷二助さん，藤枝リュウジさん，下が川村みづえさん。

イラストレーターに自画像を依頼するということは，つまり自分の顔をイラストレートするということではないか。そう考えると実に楽しみなのが，ギャラリーハウスMAYAの年頭の企画展である。左の3点は，特に本誌のために締めきりを早めて描いていただいた3人（下谷二助，川村みづえ，藤枝リュウジ）の作品。それぞれのベテランの仕事の中にさえ，自分の顔を描く恥ずかしさや，衒いなどが見えるような気がするのだがどうか。参加イラストレーターは上記のほか，灘本唯人，飯野和好，浅賀行雄，荒井良二，方緒良，門坂流，合田佐和子ら28人。必見である。

COMINGSOON

「天使」が降る夜になるでしょうか

「天使のアトリエ」　ピンポイント・ギャラリー　12月14日〜24日

『少女アリス』などのシリーズを持ち，もちろん広告でも活躍している写真家・沢渡朔氏が撮り下ろした少女（14歳）のモノクロームに，天使といえばこの人・宇野亜喜良氏が筆を加え，絵本作家の舟崎克彦氏が「天使のお話」を挿入したコラボレーションが一冊にまとまる。「天使のアトリエ」がそのタイトル。（白泉社　A4変形　32ページ　￥1800）



これを記念してピンポイント・ギャラリー（03-3409-8268）で，その原画・原稿の展覧会が開かれる。会期はクリスマスとも重なるので，そういう気分の向きは，期待してお出掛けのほどを。入場無料。日曜日は休廊。11時〜12時。最終日は17時まで。



異質の表現手段が，どのように融合し合い，時には，主張し合えるか。期待される。

COMINGSOON

石橋富士子の個展は日本の古典にどっぷり浸かる2週間

石橋富士子個展 THE KABUKI 1992　11月30日〜12月12日　ギャラリーハウスMAYA







3点とも歌舞伎十八番「助六」から

石橋富士子さんは，ここ数年間，東京とNYではほぼ定期的に個展を開いてきた。仕事に追われるばかりでは，表現の広がりが期待できない，欲求不満に陥る，と考えてのことである。

ところで今回の個展は，ちょっと大掛かりだ。モティーフに歌舞伎の看板絵を選んだ。「永い年月をかけて洗練されたものだけあって，絵にしたときに充分に魅力的」と考えたのである。さらにMAYA 2では，同時期に歌舞伎の舞台を1枚絵に作品を展示し，そこで落語家と講談家を呼んで，日本の古典にどっぷり浸かろうという趣向。展覧会というものの一つの有りようの提案ともとれる。

毎朝描き続けたポートレート，4年間の集大成

林恭三展「PORTRAIT・2」　10月5日〜10日　スペースYUI／10月9日〜14日　HBギャラリー

クレイ・イラストレーションで知られる林恭三さんが，同時期二つのギャラリーで個展を開き，話題になった。

林さんは朝，仕事を始める前にらくがきをするクセがあるそうだ。小さくてぼけている昔の人物写真を見てインスピレーションを受けることが多い。４年前，そのらくがきを一冊にまとめ「PORTRAIT」（トムズボックス）という作品集を出した。その後現在まで描きためた1,700枚前後を整理するための展覧会でもあったという。同時に作品集「PORTRAIT・2」が，同じ出版社から発売された。

「二つの会場で，素材は同じでも全く違う作風を別々に見てもらいました。もし同じ会場で一緒に見せたり，会期が離れたりしたらすごく違和感があったと思うんです。無理してでもこういう形で個展を開いて良かったと思います」両方の会場での反響も，好評だったという。

現在らくがきは，顔中心から胸像，風景を入れた人物画へ変化している。３，４年後，また恐いくらいに一貫した，この世界の個展が開かれるかもしれない。













写真上はスペースYUIでの展覧会風景。壁一面，ポートレートで埋め尽くされている。◀▼このページのカラー作品は，HBギャラリーで展示されたコラージュ。



HBギャラリーでの個展で。隣はお祝いにかけつけた東郷亜紀さん



▲トムズボックスから発売された２冊目のポートレート集。約420点ものモノクロ作品が収録されている。

ILLUSTRATION NOW
イラストレーション広告情報

●イラストレーションを中心とした広告のカタログ。文中の略称は以下の通り。
CD＝クリエイティブ・ディレクター　I＝イラストレーター　AD＝アートディレクター　D＝デザイナー　C＝コピー　P＝写真家　Id＝企画　Pr＝プロデューサー　Dr＝演出　An＝アニメーター

illustration　ANDRE DAHAN



●東急ホーム／ポスター　Iアンドレ・ダハン　CD＋C斎藤眞太郎　AD今田利宏　D近田郁子＋山崎知弥子　企画制作社／電通＋J.C.スパーク

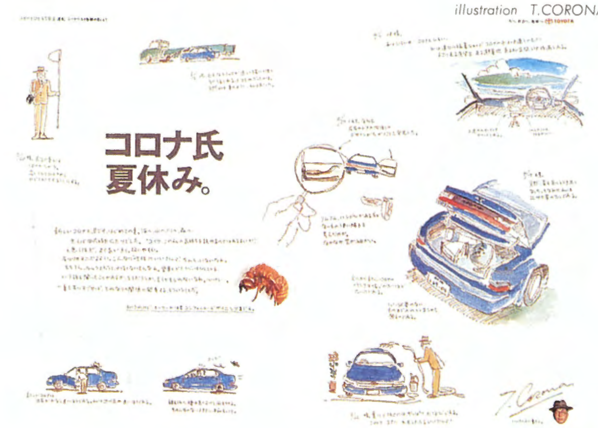
■東急ホーム／CD斎藤眞太朗　競合メーカーとのイメージによる差別化，東急沿線エリアを中心とするユーザー，なかでも主婦層とのコミュニケーションづくりを目的として，A・ダハンのイラストレーションを採用しました。駅貼りをはじめ，雑誌，SP，ノベルティへの展開がスムーズにでき，マーケットサイズに合った効率のよいプロモーションが行えたと考えています。以後，新春・春・秋のフェアにも継続使用を予定。ストーリー性豊かな展開を考えています。

illustration　YOSUKE KAWAMURA



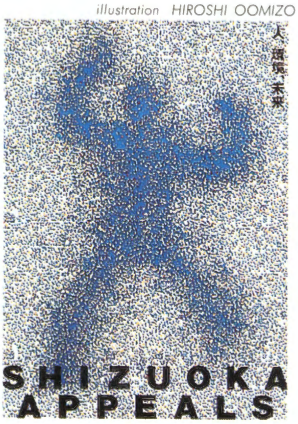
●北海道アルバイト情報社／ポスター　I河村要助　CD＋AD山岸正美　D畠山尚　C舛田直人　企画制作社／マーケティング・コミュニケーション エルグ＋ジャンル

illustration　T.CORONA



●トヨタ自動車／雑誌広告　I／T・CORONA　CD佐々木宏　C佐々木宏＋大道昭之　クリエイティブコーディネーター／中川純　AD関裕敏　スーパーバイザー／宮田識　D芝崎隆哉＋中嶋孝之＋大竹勝彦　企画制作社／トヨタ自動車宣伝部＋電通＋ドラフト＋マーク

illustration　HIROSHI OOMIZO



●アピールズ／ポスター　I＋D大溝裕　CD＋AD水谷孝次　Pr加藤高伸　企画制作社／水谷事務所＋新東通信

illustration　DALI



●建築フォーラム／ポスター　CG／神鋼電機CG開発室　DALI　Pr村田聡　メディアディレクター／穂積幸弘　AD＋D蔵合利二　C内山洋之　企画制作社／ADDメディア開発室

illustration　ISABELLE DERVAUX



●名古屋三越／ポスター　Iイザベル・デルボー　プランナー／石井秀明　CD森瀬和広　AD清水竜行　D高橋至美　C中台陽子　Pr八木勝人　企画制作社／創美企画

illustration RYOJI ARAI



●ケイ・シー・ディー総研／ポスター　I荒井良二　CD＋AD藤村禎一　D荒木婦美子　C三原ハジメ　企画制作社／フレイバーアドバタイジング

illustration SAYO FUKUYAMA



●長崎ハウステンボス／ポスター　I福山小夜　AD＋D浅葉克己　企画制作社／アティック

illustration OSAMU NISHIMOTO



●東京都建設局／ポスター　I西本修　CD渡辺浩章　AD前岡慎一　D高田慎一　C阿部和彦　企画制作社／電通＋電通プロックス

illustration SHIGENARI OONISHI



●江口舞踊団／ポスター　I大西重成　CD杉本英介　AD＋D藤本裕治　企画制作社／ブレックファースト

illustration JEANNE FISHER



●13大都市清掃事業協議会／ポスター　Iジーン・フィッシャー　CD明富士治郎　AD清水正己　D池田智子　C佐野利枝　コーディネーター／岩吉隆悠　企画制作社／東急エージェンシー＋清水正己デザイン事務所

illustration YASUNARI MURAKAMI



●全国銀行協会連合会／ポスター　I村上康成　CD鈴木仁一　AD＋D東一幸　C国原隆子　企画制作社／大広東京本部＋大広インテレクト

illustration AKIRA ONOZUKA



●サントリー／ポスター　I小野塚秋良　CD山田健　AD＋D井上庸子　C大友美有紀　企画制作社／サン・アド

illustration KOICHI SATO



●三越仙台店／ポスター　I＋AD佐藤晃一　CD安藤亨＋佐藤征男　D小山雅靖＋夏目裕子　C中台陽子＋永田秀樹　企画制作社／創美企画

illustration NORIHISA TOJINBARA



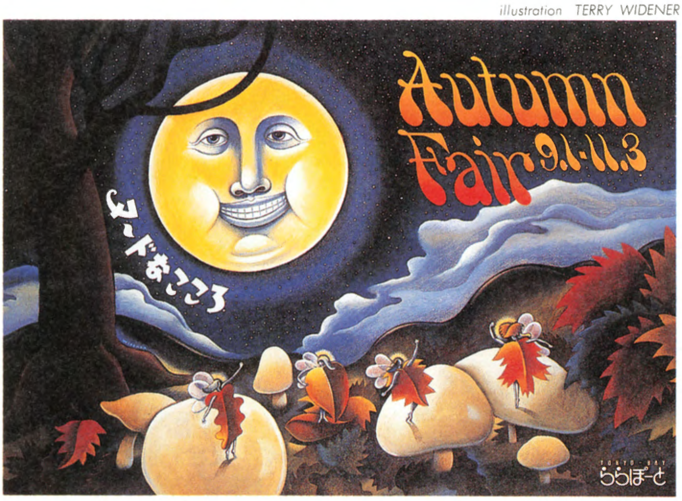
●東急リゾート／ポスター　I唐仁原教久　AD藤枝リュウジ　D宗誠二郎　C荒川タカユキ　企画制作社／東急エージェンシー

illustration SHIGERU TANABE



●唐組／ポスター　I田辺茂　AD＋D釣巻敏康

illustration TERRY WIDENER



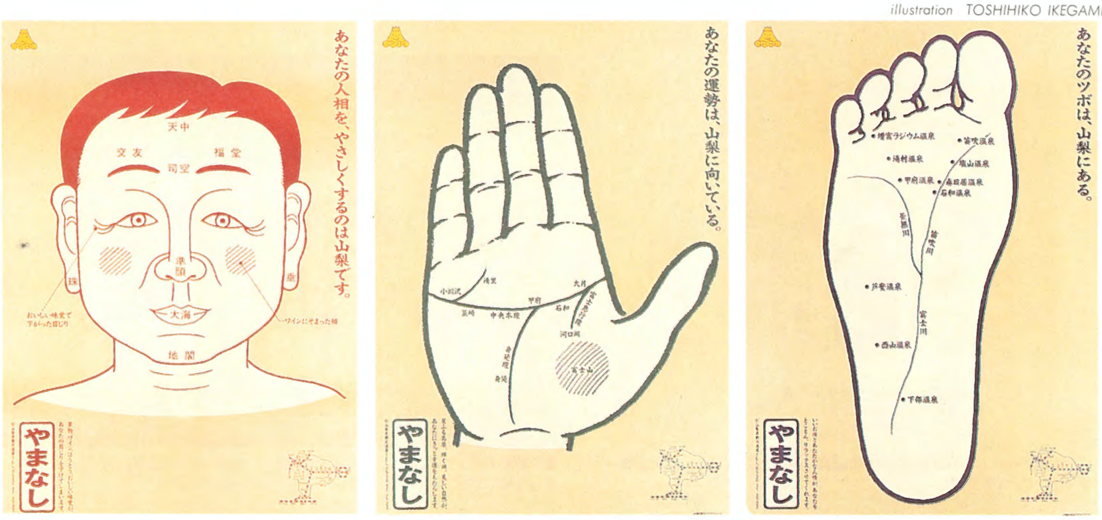
●ララポート／ポスター　Iテリー・ワイドナー　CD＋C樋口奈美子　AD大塚由美子＋福永美由紀　D高見秀史　企画制作社／アド・センター

illustration HIROO ISONO



●国営昭和記念公園／ポスター　I磯野宏夫　AD尾白豊　C藤巻礼二　D小渕稔東　企画制作社／アートランド

illustration TOSHIHIKO IKEGAMI



●山梨県観光連盟／ポスター　I＋AD池上敏彦　D池上敏彦＋中林裕貴　C大久保悟　企画制作社／JIC日本交通事業社

イラストレーション広告情報はP.71に続きます。

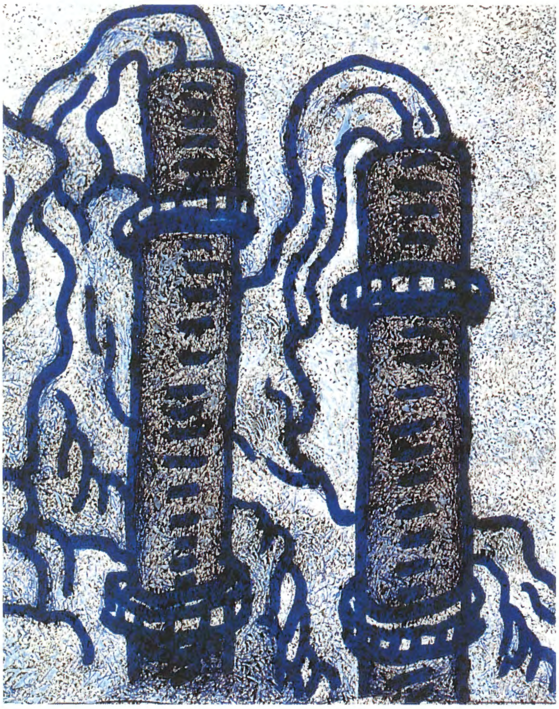
EISUKE 特集 YAMAZAKI

山崎英介さんが今年度の「年鑑イラストレーション」作家賞を受賞した。四十歳で絵と自分を探すためニューヨークへ。「エライ突進(こと)やりよるワ」あの開高健氏も唸った。九年を積んだ。蓄え物をどっさり持って帰国して六年。ゆるゆるとトランクの中身を取り出しての仕事ぶり。まだまだ 本領はこれからの筈だ。

山崎英介

構成／藤枝リュウジ＋宗 誠二郎　文／佐々木克彦





MINE STACKS SMOKING



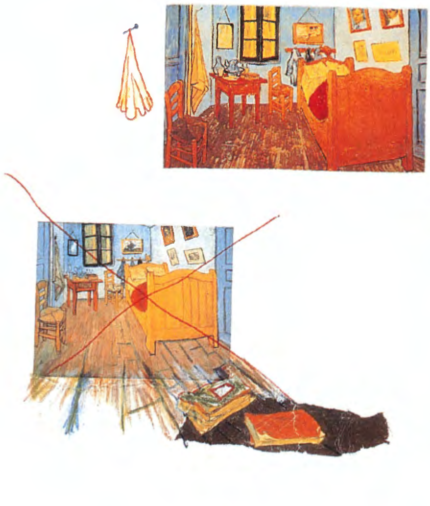
AN ODD PAIR OF SHOES



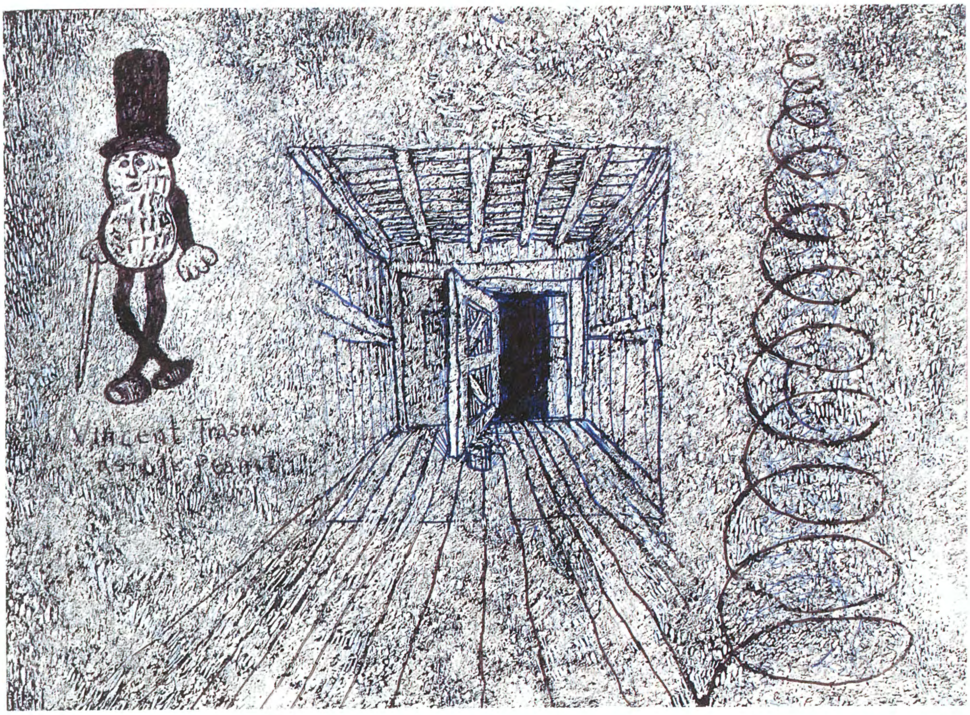
MICKEY SHEETS ON 23rd St.



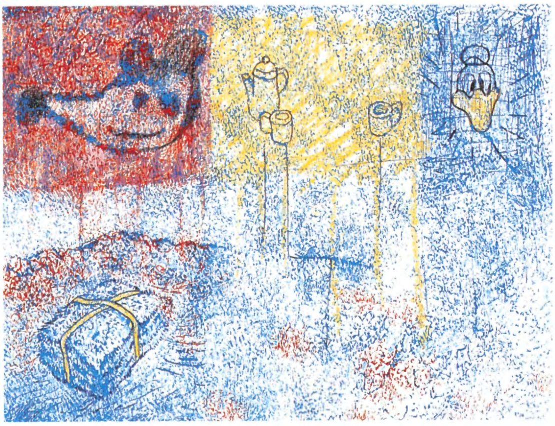
HEARTILY THEATER No.5





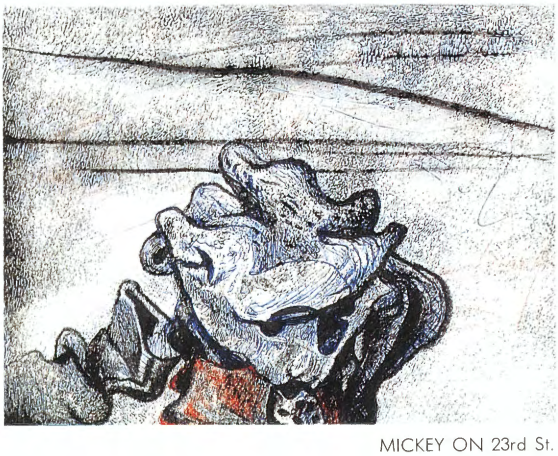


CUT FOR『SUBARU』



HEARTILY THEATER No.3

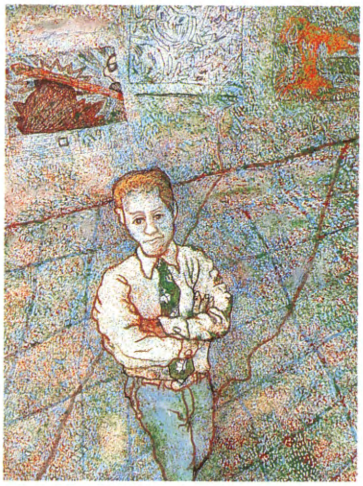




MICKEY ON 23rd St.



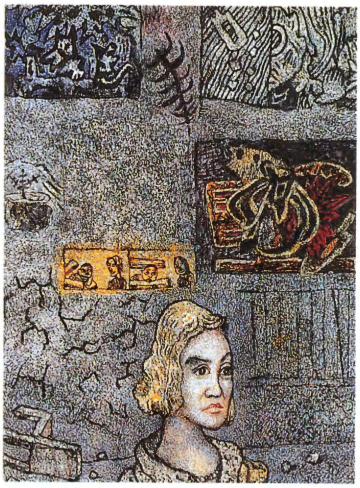
HEARTILY THEATER No.1



MR. SCOTT

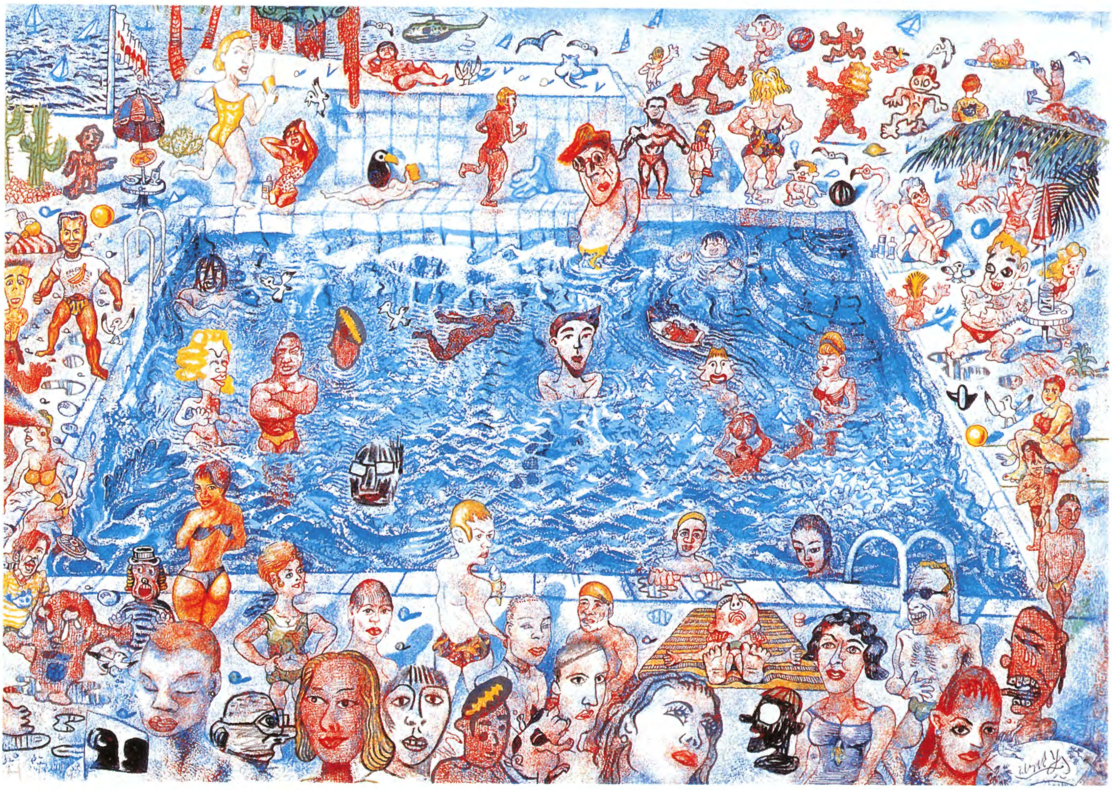


7TH AVENUE UNDER CONSTRUCTIONS



A MANHATTAN LADY





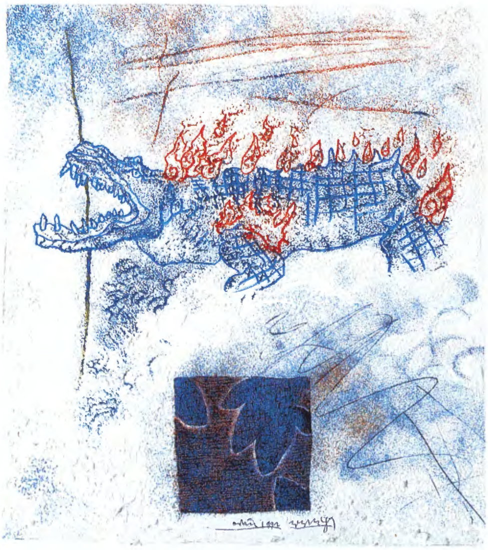
POOL, CONY ISLAND (FOR『HANATSUBAKI』)



DRAFTS THROUGH MANHATTAN



A HYPOCRITE



7TH AVE. CATCHES FIRE



GARDEN-YAMA No.2 CHAIR



A CAPPA IN THE GARDEN-YAMA No.5



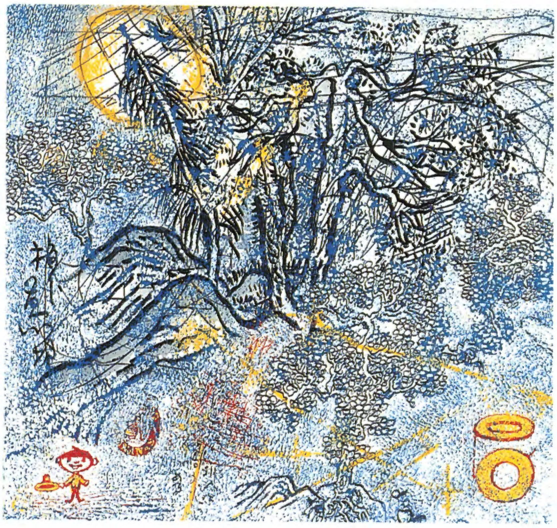
SWIMMING IN THE "TONEGAWA"



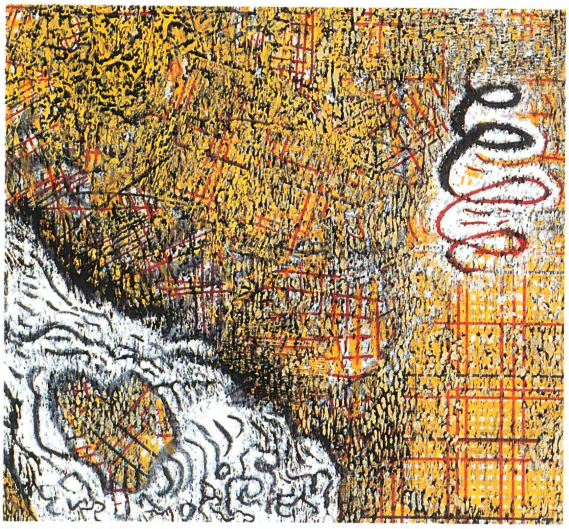
ON THE HILL OF THE GARDEN-YAMA 1992



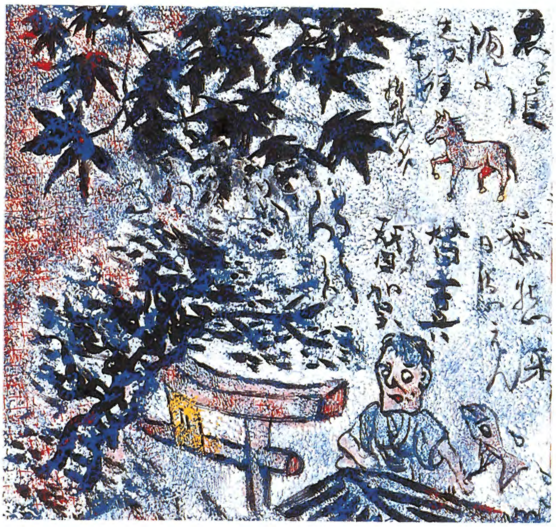
THE RIVER No.5



THE MOON No.2



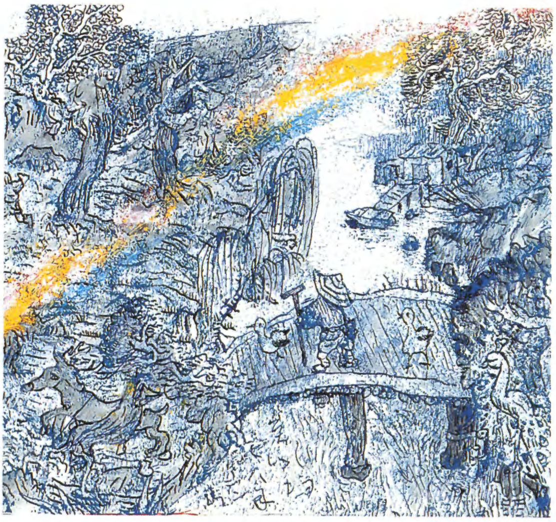
THE BROOK



THE TORII No.10



THE FOREST



THE RAINBOW THE GARDEN-YAMA SERIES (EDITORIAL)

絵をホメられるのが一番うれしい

コピーライター佐々木克彦氏と，アートディレクター兼イラストレーターの藤枝リュウジ氏。共にサン・アドでは山崎英介氏の後輩に当り，独立後も相互に親交を深めてきた。つまり山崎氏の《デザイナー時代》《NY生活時代》《帰国後》も一緒に交遊した，旧知の間柄だ。３人が酒を片手に昔話にふけるうちに，カメラマンの小林昭氏(今回の撮影担当）も巻き込まれて，50男の飲み会が成立。彼等はサン・アドをきっかけに，若き時代を共に過ごした。そして今日に至るまでずっと良き飲み友達なのである。

佐々木――僕がサン・アドに入社した頃は自らイラストレーションを描くデザイナーが多かったですね。

山崎――あーっ，そうだったね。そういうところで俺はラッキーだった。『洋酒天国』※1をデザインしていて，空きスペースに自分で絵を描いてた。そこから，俺はイラストレーションを描き出したんだよね。

佐々木――『豆天』※2とか『洋酒天国』にカットを描かれていて，絵を描くことに面白味を感じたのはいつ頃からですか。

山崎――いや最初から絵は好きだったのよ。

藤枝――それは英介さんの子供の頃の絵を見ればわかる。

山崎――手塚治虫が大好きでさ。他には伊藤彦造っていう細い線で時代物を描く人とか，樺島勝一の軍艦物とか，そういうのを一生懸命模写していた。小さい頃から絵を描くのが好きだったんだよね。

藤枝――でも英介さん，実は英文科を出ているんだよね。

山崎――俺が芸大や多摩美に行きたいって言ったら，親父に「バカ！絵描きなんて飯食えるか！普通の大学にいけ！」って言われちゃってさ。これからの時代は英語が主役になるんじゃないかと思ってね。

藤枝――しかし英会話の出来ない英介さん，英語堪能のカメラマンが笑ってますよ。

山崎――しょうがないじゃない。でもちゃんと真面目に卒業したよ。卒業したら就職難でさ，どういう方面に行こうかと思ってた。そしたら家の近所に『宣伝会議』の編集の偉い人がいて，俺の小さい頃の絵を見て「君，デザインやりなよ」って言って会社を紹介してくれてさ。それが日経社だった。そこで日経新聞の〝株式のお知らせ〟っていう小さい記事のデザインをやってた。

藤枝――３日がかりのレタリングを目の前で破られたりしてね。

山崎――そこで「線を引け」って言われてさ，昔は枠を描くのに溝引きでやるんだよ。俺はそれがすごく下手でさ。よく上司に破かれてた。一生懸命描いたよ。それが俺の絵の元かもしれない。

そしたら同僚がサン・アドのこと教えてくれて，同僚３人で受けてみたわけ。それで俺はサン・アドの創業当初から入ったのよ。ところが初日朝９時開始でサン・アドに行ってみてもドアが締まっていて，叩いても返事がないんだから。〝だまされたのかなあ〟と思って玄関に座ってたよ。そしたら11時頃，会社の女の子が来て「山崎さん，11時過ぎじゃないと皆さんいらっしゃいませんよ」って言う。ひどい会社だよ，あれは。(笑）午後になって，みんな集まってくる。

佐々木――当時，仕事量はどうでしたか。

山崎――上の方の人は結構仕事があったんだけどね。俺はびっくりしたもん。ある日出勤したら，新年の新聞広告全ページ６本なんて言うのがある。そうすると上の人はマジックペン持ってきてさ，コピーの入る部分にスーッと線を引いて，写真の入る枠を書いて，「コピーを山口(瞳)君に頼んでくれ」って具合に作る。俺なんて最初の頃は出る幕なくて，１年くらい仕事をしなかった。それで給料もらって，びっくりしたよ。

藤枝――僕は学生時代から英介さんの名前と作品は知っていたけど，サン・アドに入社したとき，英介さんをこまづかいだと思ったよ。いつも机にうつ伏せで寝てばっかりいて，起きるといつの間にかいなくなっちゃう。

佐々木――高給優遇だったんでしょ？

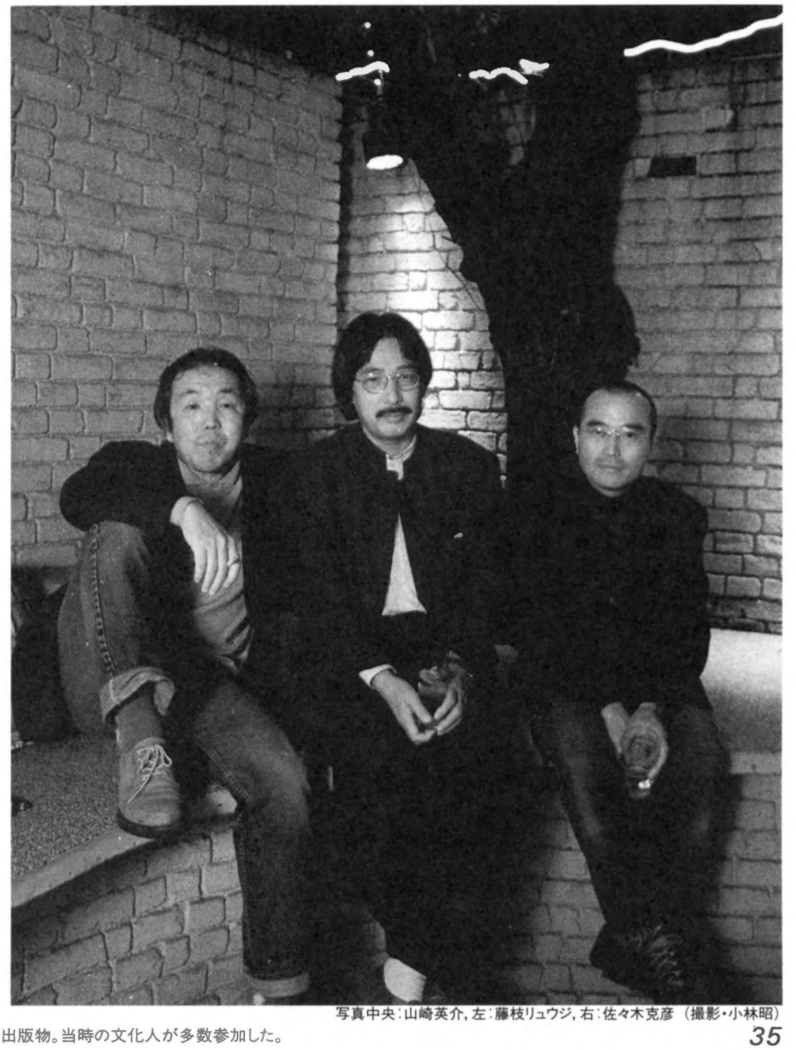
山崎――会社を移って２倍になったね。俺ね，社長に会ったとき「給料いくら欲しいんや」って関西弁で言われたのよ。前のところは１万５千円だったかな。それで思い切って２万円くらい…って言おうとしたらさ「お前，３万でどうだ」っていうから「ハイ!!」って言っちゃったよ。(笑)

小林――当時のサン・アドって，今の広告会社とは違う雰囲気があったよね。

佐々木――素晴らしい会社でした。僕は世界一だといつも思っている。

山崎――社長のヒューマニティみたいなものが出ていたね。

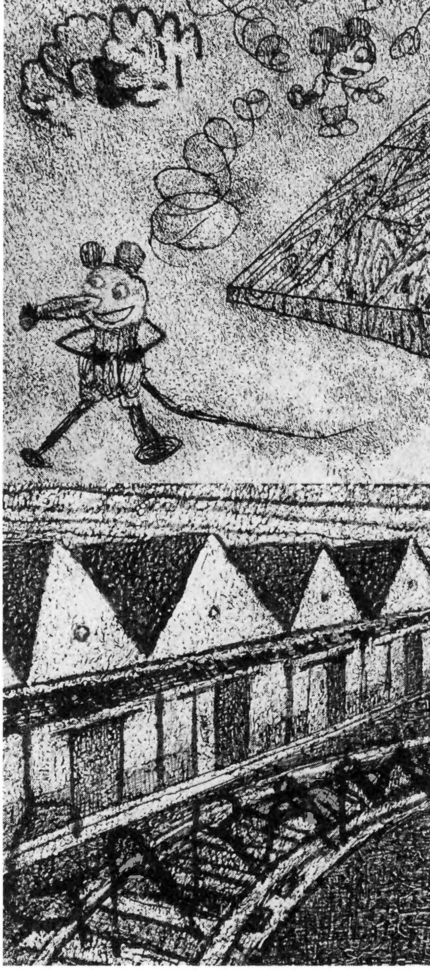
藤枝――同感。僕は自分のわがままで４年半で辞めたけど，今でも思い出すと暖かい



写真中央：山崎英介，左：藤枝リュウジ，右：佐々木克彦（撮影・小林昭）

※１　サントリーのトリス発売時にノベルティーとして出した出版物。当時の文化人が多数参加した。
※２「洋酒天国」のポケットサイズ版。

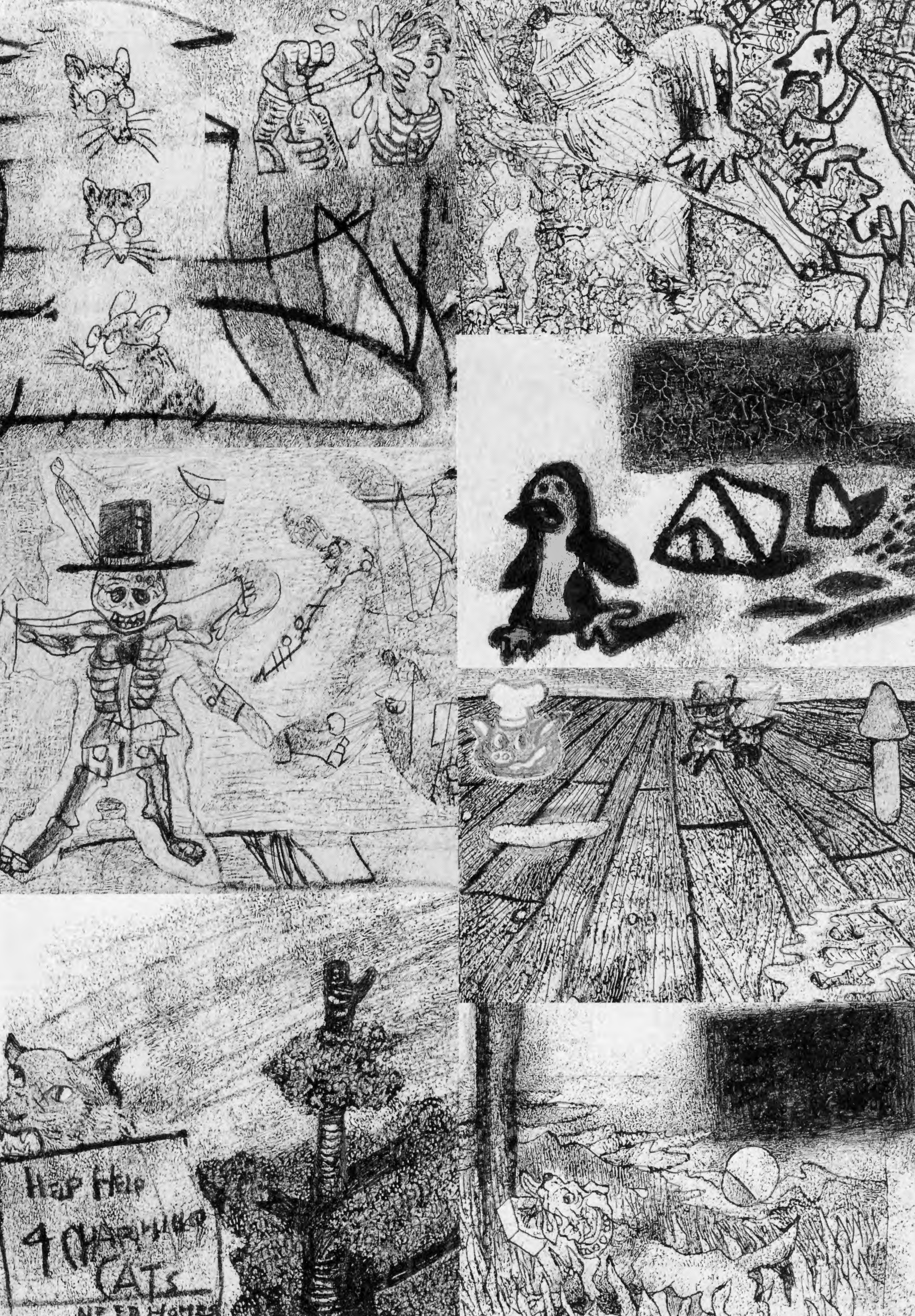
ものがある。
佐々木——社長は，毎週月曜日に打ち合わせ会で話をされたけど，何を聞いても勉強になった。それでサン・アドの後，山崎さんは幾つのときNYに行かれたんでしたっけ？
山崎——ジャスト40。4歳の上の子供を連れてさ。ポップアートが強烈に頭にあったから，何しろNYに行きたかった。
佐々木——NYで開高(健)さんが英介さんを訪ねるとき，僕が（開高さんを）ホテルまで迎えにいった。道々話してて，開高さんが「エイスケ，40でNYに来たのか。エライ奴っちゃ」って言っていた。後にNYで開高さんのおつかいをやったことがあるんですよ。開高さんから山崎さんに渡すようにと包みを預かった。「コレ，風邪に効く薬だから」と言われて，僕はそう信じて…。
山崎——(笑)それを俺は大事に持って帰って，家でポッと開けると，1万円札がバッと入ってたんだよ。あれは驚いたよ。
藤枝——それを佐々木君が届けたわけ？
山崎——そうよ。そしたら後で開高さんから電話がかかってきて「哀れな開高です。俺，失礼なことしたんじゃないかなあ」って言う。だから俺，「そんなことないですよ。今日はこれで大盤振る舞いで食べます」って答えたら，開高さん「そうか」って言って笑ってたもん。
佐々木——開高さんとのNYは，後々(のちのち)大いにタメになりましたよ。
山崎——そうだろうね。その時，小西(啓介)君がイエローキャブをソーホーのところに止めてさ，佐々ヤンも現場にいたじゃない。俺が子供を抱いてさ。開高さんがドア開けてね。写真を撮った。あれは誰が撮ったんだっけ。
佐々木——操上(和美)さんですよ。
山崎——みんなよく(NYに)遊びに来てくれたね。みんなで集まって酒を飲んだりしたことは，やっぱり俺の肉になっているんだよね。NYで一人でポツンといるアーティストも多いけどね。俺の場合，みんなのお陰で日本を引きずったままNYの側面を，日本人として見ることができた。
藤枝——NYのアトリエに行くと，天井からロープがさがっていて，籠(かご)がある。奥さんは外で仕事してるから，その籠に子供を寝かせて，英介さんが子守してた。足で籠を蹴飛ばしながら，絵を描いていた。(笑)
山崎——(笑)いいんだよ。ポーンと蹴ると泣きやむんだよ。
小林——英介さんのその話，有名だよね。
山崎——あそこのアパート火事になっちゃたもんな。でもあの火事が俺の絵の題材になっているよ。火事のとき，俺は自分の住んでいた3階の部屋の大きな窓から炎がバーっと出ているのを，7thアベニューからずっと見ていた。ああいうの不思議だよ。
小林——だろうね。
山崎——あれは単なるショッキングな事件とかそういう問題じゃなくて，言葉じゃ言い表せないよ。とても寒い夜に，子供を抱えて女房と着の身着のままの格好で飛び出したから，ガクガク震えてさ。
藤枝——溶けたミッキーマウスの絵を描くのは，この体験からきているんだよね。
山崎——俺，ミッキーマウスの電話機を使っていてさ，それが熱でグニョーっと変形していた。消火後ウチに入ったときそれを見て〝ワーッ，物って変形すると抽象になるのかあ〟と思ったね。そこから抽象って何だろうと思って，抽象画を描いた時期もあったよ。それでアメリカでも有名な，抽象絵画のコンペに出したりすると，結構入選したわけ。嬉しくて抽象をかなり描いてたけど，最終的に自分に合わないと思った。
佐々木——イラストレーションを描かれていてそういうアートの方面に移行したのには，何か契機があったんですか。
山崎——俺にはイラストレーションとかアートとかそんなに境がないから。当時は抽象絵画を学ぶためにNYに渡る人が多かったけど，俺はアートとか何とかよりも，何でもいいから絵が描きたいなって思ってね。未だにイラストレーションの中に抽象感覚を折り込んで，けじめをつけないもんね。どっちだっていいんだよ。面白ければ。
藤枝——英介さんは子供の頃からずっと絵が好きで，さらにNYで9年間自分の描きたい絵を描ける状態を作って帰国したから，そりゃ強いよ。なんてったって9年間好きな絵を子供を蹴飛ばしながら描いてたわけだからね。(笑)　そんなことは他の人には真似できないんだから。



小林——こういう姿勢は，金じゃ買えない。
山崎——帰国後も結局，NYへの思い入れを描いているからね。元々古いおもちゃとか，色合いとかにひかれるところがあったし，あとポップアートが日用品をアートにしちゃったことの影響もある。その頃のキッチュ感覚は，今の作品に残っているね。
　それにしても，やっぱり歳をとってくると昔話っていいんだよねえ。フッとつまんないことを思い出すのがいいよ。ねえ，俺だけじゃなくて，みんなの話も聞かせてよ。
藤枝——だってコレ，英介さんの作家賞受賞記念特集ですよ。(笑)　受賞おめでとうございました。来年はきっと英介さんの大当りの年になるよ。

山崎英介略歴
1937年東京に生まれる。
'61年法政大学文学部英文科卒業後，広告代理店「日経社」入社。
'64年サン・アド発足と共に入社。開高健，山口瞳，坂根進，柳原良平等スタッフにデザイナーとして参加。サントリーの広告を担当。朝日，毎日，読売，日経，電通，ADC等に多数入選。
'66年東京イラストレーターズ・クラブ会員，日宣美会員に推挙。
'67年銀座「画廊春秋」にて個展。
'68〜69年アメリカ・ヨーロッパ研修旅行。
'77年ニューヨークに渡る。ニューヨーク・プラット・インスティチュートに入学。リトグラフ，エッチング等を学ぶ。
'78年ポーツマス・コミュニティ・アートセンター「アメリカン・ドローイング展」入選。
'80年'80ワシントンスクエアーギャラリー「スモール・ワークス展」入選。
'81年ワシントンカウンティ美術館「アメリカンアート展」入選。
'83年渋谷西武ギャラリーにて「NEW YORK 2190 DAY'S」展。3月ニューヨークのアパート焼失後，ブルックリンに移住。
'85年銀座「ギャルリーユマニテ」で個展。
'86年日本へ帰国。
　原宿「HBギャラリー」「西武アートフォーラム」に始まり，その後数年にわたり，G7ギャラリーにて「RE」展，A.D.2000にて「23rd ST'S FIRE」など個展多数。9年のニューヨーク生活の中で得たものをテーマにキッチュ感覚を描く。著書に「ニューヨーク・スクラップ」「くろいとんかち」「かげくんのかくれんぼ」等がある。

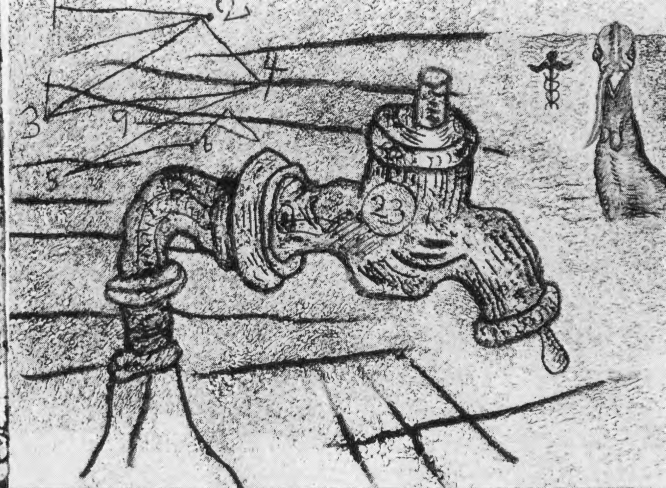
作品は全て文芸誌「すばる」掲載の挿絵▶


Help Help
4 Charming
CATS

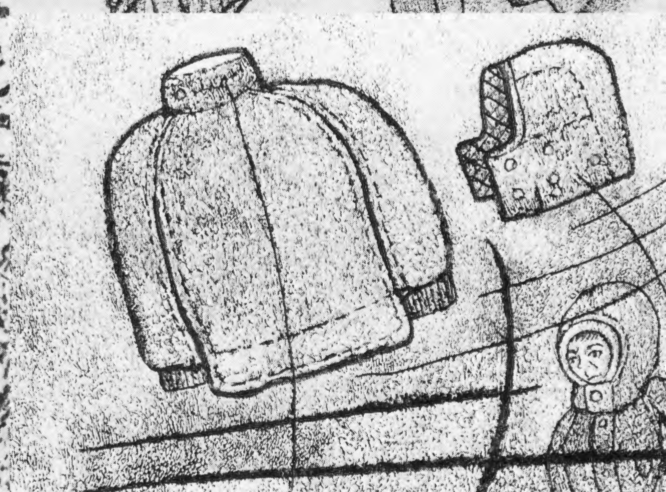

HOMAGE
SMELL
LISTEN

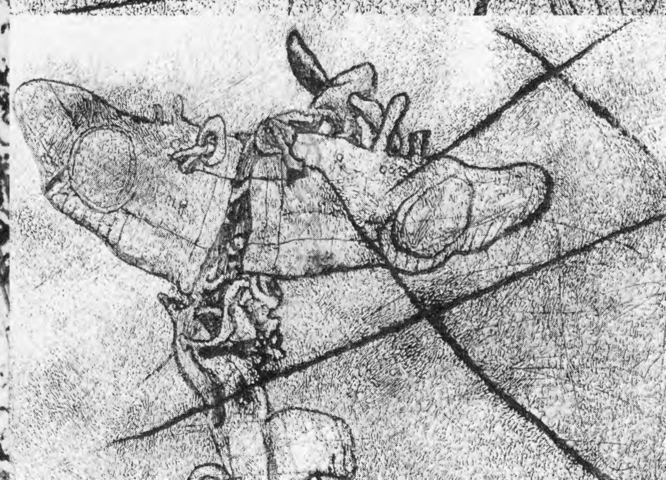












コミカルで，少しアイロニーがある車たち

アメリカ西海岸の代表的ポップアーティスト，フランク・ロメロ。彼のモチーフの中でも，車シリーズは特にバラエティー豊かだ。

フランク・ロメロのアトリエを初めて訪れたのは３年前。偉大な画家と聞いて緊張して出かけたものの，むかえ入れてくれたのは，子供たちに夢を与えてくれるサンタクロースのような，やさしくて温かいおじさんだった。以来，個展を見に行ったり，パーティーで会ったりする度に，フランク・ロメロの才能と人柄にますますひかれていく。

フランク・ロメロは，1941年ロサンゼルスに生まれた。ロサンゼルスでは，人口の約⅓をラテン系の民族が占め，メキシコの血を引くアメリカ人のことを「チカノ(Chicano)」と呼ぶ。フランク・ロメロもその一人で，自分達の文化・風習を大切にするラテン系独特の環境の中で育ったと言えよう。

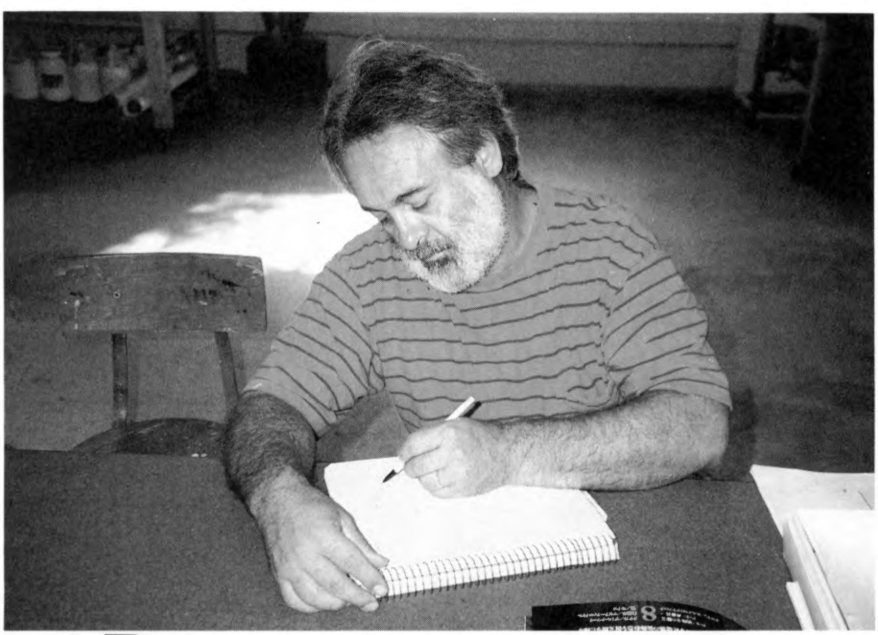
彼自身は，自らのことを「私はロサンゼルスで生まれ，アメリカの人種の坩堝の中で育った。メキシコの血に誇りは持っているが，帰りたいという気持ちより，アメリカのアーティストとして成功したい」と語る。単純で親しみやすく，心踊らせる作品群は，爽快なロサンゼルスの風土そのものだ。

ロサンゼルスと言えば，車社会。一人に１台。どこへ行くのにも車がなければ始まらない。だが，あまりにも日常化してしまった車も，彼の手にかかるとコミカルに，そしてちょっぴりアイロニーも込めて，生き生きと描かれる。赤い車，黄色い車，トラック，ランドクルーザー，嬉々としてパーティーに向かう車。それぞれに表情を持った車たち。鮮やかな色使いは，明るいカリフォルニアの空の下を思わせる。

Mr. LOS ANGELES

マルチメディア　アーティスト

OVERSEAS
LOS ANGELES



文: 小島久佳
TEXT by
Hisaka Kojima

FRANK ROMERO フランク・ロメロ

幼い頃から絵を描くのが好きだったフランク・ロメロは，オティス美術学院，カリフォルニア州立大学で美術を学び，その後，ニューヨークへ渡る。しかし，当時のニューヨークのアートシーンは，彼にとってあまりにも概念的すぎた。自分の創作意図をつらぬくために，またロサンゼルスへ戻り，カルロス・アーマラズらと先頭に立ってチカノ・アート・コミュニティーを作った。メキシコ文化を背景とし，最もロサンゼルスらしさを表現するために，絵画表現ばかりでなく，陶芸，グラフィックデザイン，写真と，ありとあらゆるテクニックに挑戦した時期である。

1974年，カウンティ美術館で，初の「チカノ・アート」として展覧会「ロス・フォー（Los Four)」が企画され，4人のアーティストのうちの一人に選ばれた。ロメロの意欲的な作品は高く評価され，世界の舞台へと踊り出た。そして，この美術展は，チカノ・アートを社会に認識させ確立させる引き金となったのである。

1984年はロサンゼルス・オリンピックの年。世界中の目がロサンゼルスに集中するという大イベントに，街は新建築や道路整備などに力を入れた。ここでフランク・ロメロの代表作が誕生した。最も交通量の多いダウンタウンのハリウッド・フリーウェイに，壁画制作を依頼されたのである。「Going to the Olympics」と題した作品は，1910年型，1920年型，1930年型，1940年型，1950年型の車が列をなしてうきうきと希望に燃えてオリンピックへ向かって走る様子が描かれている(P.42)。文化をとらえ時代にマッチした感覚で，誰もがこのチャーミングな壁画のとりこになった。

このように公的機関からの制作依頼があいつぎ，キング牧師記念病院，ブロードウェイ通り歩行者通路，インターステート・ライブラリー・タワー，バーンドル美術公園などに見られる大作を次々と残してきた。

1990年7月には，車の街ロサンゼルスに，初めてダウンタウンとロングビーチを結ぶ通勤鉄道「ブルー・トレイン」が開通した。この時も，ブルー・トレインのテーマ・アーティストとして選ばれ，ポスターなどのアートワークを手掛けている。

新たにネオンという素材の可能性を探る

彼の作品の中で車以外によく登場するモチーフは，やしの木，ハート，サボテン，馬などである。馬はピンゴと呼ばれ，メキシコでは「強さ」を意味するそうだ。どれをとってもフランク・ロメロの生いたちと，過ごしてきた人生の断片が描かれていると言えよう。ある時は街角に立ち，ある時は飛行機になって空から見おろす。日常の中から拾いあげるエッセンス。フランク・ロメロの，純粋にロサンゼルスを愛する気持ちは，人々の心の中にストレートに飛びこんでくる。

フランク・ロメロにアーティストとしての心情を尋ねた。

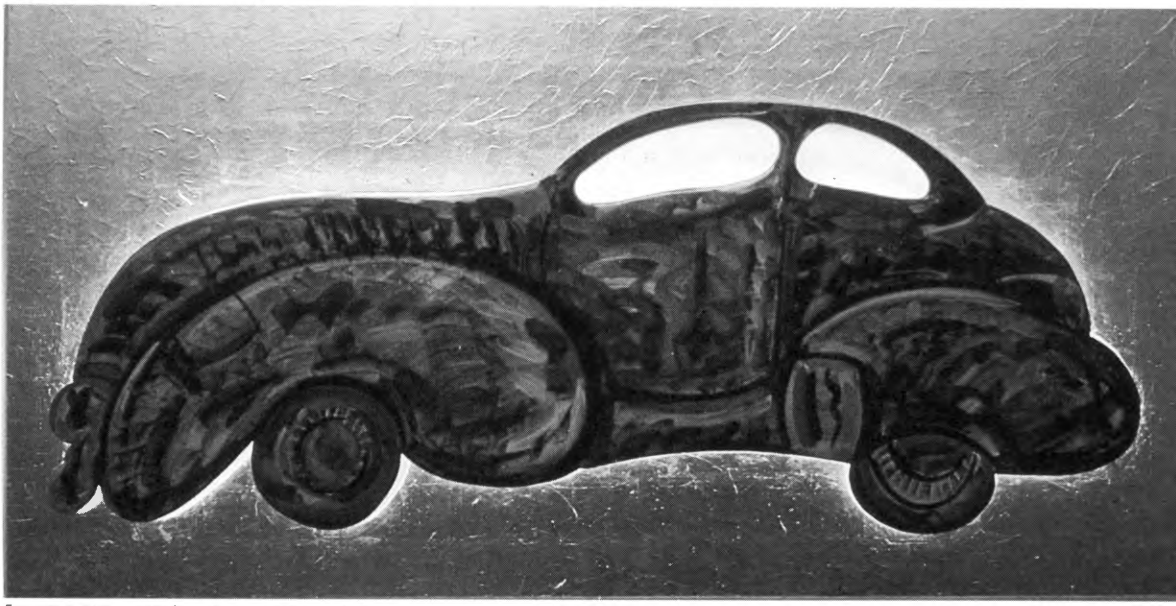
「私は自分の作品が好きだ。創作するのも売るのも楽しい。私の人生すべてがアーティスト生活だ。子供の頃から絵を描くこと以外何もしていない。気づいた時にはすでにアーティストになっていた。幼稚園の時にすでにアーティストとして生きていくのを知っていたような気がする。しかし，他のアーティスト同様，制作する時はいつも新鮮な気持ちだ。たった今始まったばかり。自分はいつもスタートラインに立っているつもりだ。10年前，人のために絵を描こうと思うのはやめた。今，私は自分自身のために絵画，素描，彫刻すべてを創り，どうやって売っていこうかということを考えている。

私の仕事は物語的だ。作品は，私が物事に対して感じることについて，特に芸術に対して感じていることについての結集である。私は特に，絵具を塗る段階に気を配る。なぜなら色彩は重要な要素だからだ。私は現代文化についていろいろ考える。一番主張しようとしていることは，自分がカリフォルニア，ロサンゼルスのボイルハイツで育ったことであり，西と東の生活の違いについてである。私にとってアートとは，私自身と私より前に生きてきたアーティストとの会話だ。私は，ホッパーやピカソに話しかけ，彼らの残した偉業に自分の意見を述べているような気がしている。私の作品は，自分でも説明しきれない，おさえきれない感情の表われである。もし，作品に近づいてよく見てもらえば，そのほとんどが，死，苦しみ，不公平などを裏にひそませていることにも気づいてもらえるだろう。しかし，私の作品は，楽しい精神にあふれている。『誰にでも幸せになる権利がある』という儒教の教えを，私は心から信じているからだ」

フランク・ロメロは今年，サンタモニカのサム・フランシス・ギャラリーでネオン・アートの作品を発表した。ネオンに興味を持ち始めたのは2年前。セリグラフ，モノグラフや木にペイントしたオブジェ，レリーフなど，素材は彼の手によって魔法にかけられたように作品に生まれかわってきたが，また新しい素材に可能性を見つけた。そして，かねてからネオン職人として実績を持つ，造形家マイケル・フレックナーと共同で，昨年から制作にとりかかった。フランクが数十枚のスケッチの中から形を起こしていき，マイケルがネオンのチューブを曲げて形成する。彼の持ち味の車，やしの木達が，今度はネオンの光となって輝きだした。

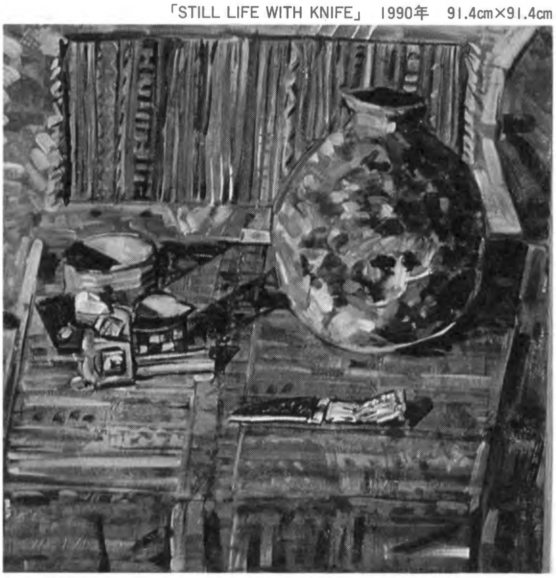
「子供が描いたような私の線は，ネオンという素材にとてもよくなじむ。制作中にいつも考えているのは，私独自のイコノグラフィー（図像表象）だ」とフランク・ロメロは満足げだ。彼のアトリエにいる猫や，暴力への皮肉をこめた銃などもモチーフに加わり，身近なところから社会にまで目を向け，バラエティーに富んでいて面白い。

最近のロサンゼルスでは，経済不況に加え，5月に起きた暴動，地震，水害と，あまり良いニュースは聞かない。アーティスト達が受ける影響も多いだろう。そうした状況下でアーティスト達が手を組み，横のつながりを持ってアートシーンをささえていこうという動きも強くなっているという。その中で，社会を冷静に見つめた上で，根っからの明るさとパワーで立ちむかうフランク・ロメロの存在は大きい。ロサンゼルスに対する温かい愛情のまなざしは変わらない。2年前，アンジェルノ・ハイツにあるロメロの自宅から少し離れたロサンゼルス・リバーの川沿いに，さらに広いアトリエをかまえた。ここで新しい作品が生みだされている。そして，Mr.ロサンゼルスと呼ぶにふさわしいアーティスト，フランク・ロメロの魅力は，ますます多くの人々に注目され，広まっていくであろう。



「MUSCLE CAR」 1991年 121.9cm×243.8cm×12.7cm

「STILL LIFE WITH KNIFE」 1990年 91.4cm×91.4cm





「PURPLE CAR」 1990年 9.5cm×10.2cm

Mr. LOS ANGELES フランク・ロメロ FRANK ROMERO



「GOING TO THE OLYMPICS」 Hollywood Freeway L.A.



「CLOSING OF WHITTER BLVD」 1990年 85cm×138cm



「CALIFORNIA DRIVE IN」 110.5cm×176.5cm×13.3cm





▲「AMERICAN BEAUTY ROSE」
1992年　30.5cm×22.9cm×7cm
◀「BIRD OF PARADISE TREE」
1984年　20.3cm×10.2cm×5.1cm



「HOUNTED COWBOY」　1989年　24.1cm×25.4cm



「SCAMP AND MOUSE」　1992年
59.7cm×59.7cm× 7 cm



「CITYSCAPE」　1991年
91.4cm×152.4cm×20.3cm

Mr. LOS ANGELES フランク・ロメロ
FRANK ROMERO

1941年ロサンゼルス生まれ。オーティス美術学院，カリフォルニア州立大学に学ぶ。'74年ロサンゼルス・カウンティー美術館でチカノ（メキシコの血を引くアメリカ人）アート展「Los Four」を行う。'84年ロサンゼルスのダウンタウンに近い，ハリウッド・フリーウェイに「Going to the Olympics」という作品を描く(P.42参照)。これはロサンゼルス・オリンピックを記念して，市の依頼で制作した。'90年L.A.に初めて開通した通勤電車〝ブルートレイン〞のアートワークを担当する。これまでL.A，サンタモニカ，パサディナ，サンペドロで個展を開催。公的機関の仕事も多数手掛けている。

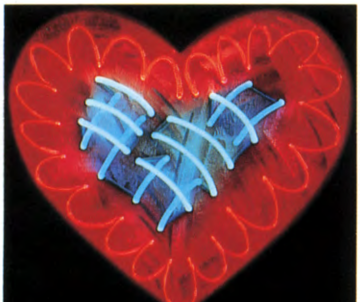




「STUDY IN GREEN」　1990年　50.8cm×71.1cm



「FREEWAY WARS」 1989年 152.4cm×182.9cm



「PINK HEART」 1990年 55.9cm×61cm×11.4cm



「SHIP」 1990年 30cm×30cm



「STILL LIFE WITH PLANE AND CAR」 1989年 121.9cm×91.4cm



「BLUE PALM」 1984年
20.3cm×10.2cm×5.1cm

ILLUSTRATOR'S

TECHNIQUE NOTE

粘土による CLAY ILLUSTRATION 立体イラストレーション



脆(もろ)い、弱い、耐候性がない、手が汚れる、表現力がない。
粘土にこういった印象を持っている人々は、
最近の粘土に触れて、その評価を改めざるを得ないかも知れない。
石粉を主剤とし、結合剤でうまくバランスをとった
新粘土による多賀泰孝の「動物農場(アニマルファーム)」を見よ！



●侠客のモーさん
460mm（全長・以下同様）重量3.2kg



●ゲイ・アーティストのクロヒョウ　340mm・2.6kg



●信仰を持ったオランウータン　340mm・4.8kg

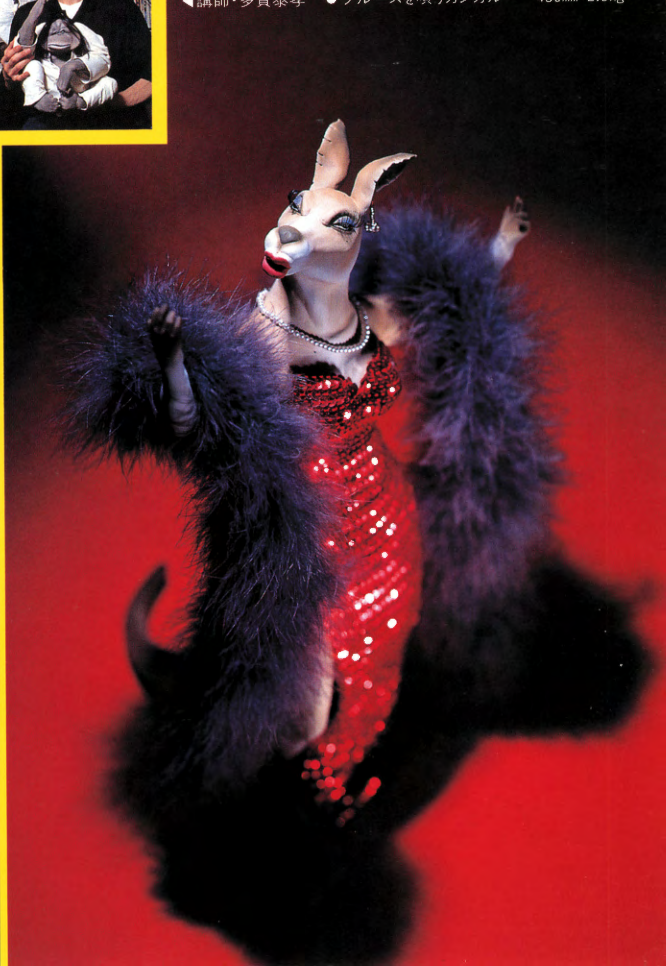


◀講師・多賀泰孝

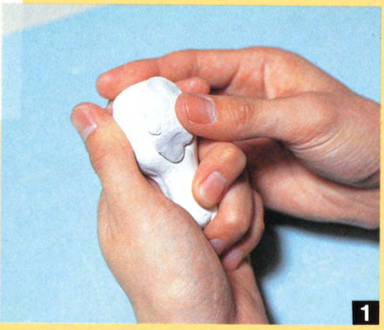
●バスケット・ボーラーのオットセイ　500mm・2kg



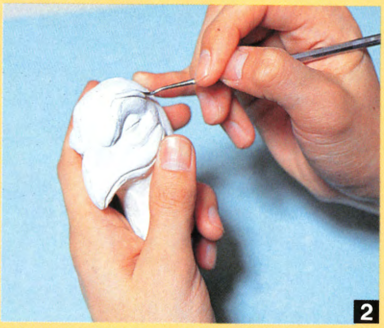
●ブルースを唄うカンガルー　430mm・2.6kg



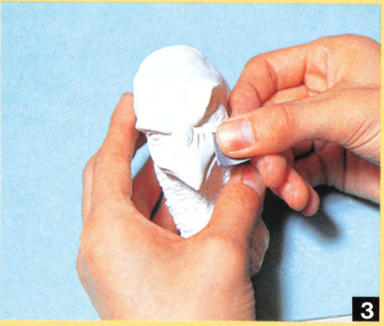
1 まず，ワイルド・ターキーの頭部造形に着手する



この粘土は中の水分が蒸発し，乾燥しないと硬化しない。大きなものを作ると，内部まで乾燥するのに時間が掛かる。基礎を作り，乾燥させ，新たに盛り重ねていく。



基礎にはラドール（㈱パジコ製）を用い，表面はファンド（アートクレイ㈱製）を盛り重ねた。多賀さんは，後者の方が細工がつけ易く，薄く伸ばしても強いと言う。



硬化すればサンドペーパーもかけられる。彫刻刀やカッターの使用も可能だ。柔らかい内に造形，硬化してから鋭い細工を加えるという段取りでいく。



薄く伸ばしたファンドを頭にのせ，カットして，帽子を作る。この程度の厚さなら比較的早く乾燥するし，カーブなどの細工もやり易く，硬化後は案外強い。

HOW TO MODEL IN CLAY

クレイ・イラストレーションができるまでの

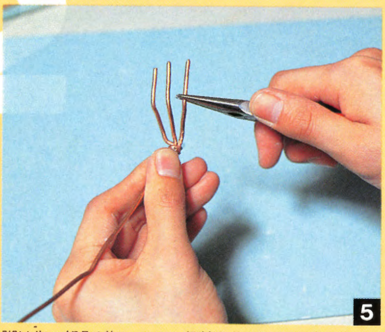
茨の道

多賀さんは，２種類（P.66詳述）のホビー用粘土を用途によって使い分ける。これらの製品は共に，包装を解いた段階では通常の粘土と同様の感覚で造形でき，時間とともに硬化して比較的強い仕上がりとなる。

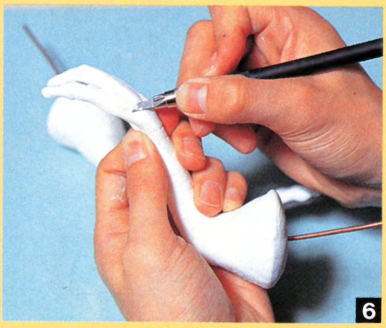


造形に使用する道具類の一部。粘土は硬化した後に彫刻等で削り，加工できる。シャープな部分は，主に硬化後の細工による。
粘土の他には，接着剤としてボンド，アロンアルファ，基礎にスタイロフォームも使う。

2 脚を作り，オーブントースターで乾燥させる



脚は先の部分が細いので，銅線を芯にした。盛り付けるのはファンドだが，この段階で角度，開き具合をうまく調整しておかないと，格好の良い脚ができない。

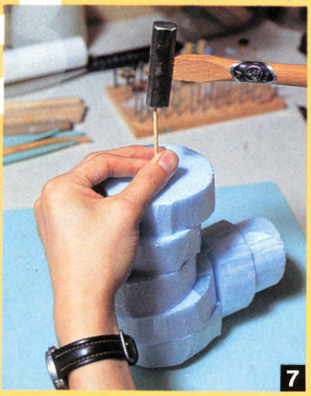


粘土を盛り付け，乾燥後，カッターなどで鳥類の脚特有のシワや質感を加えていった。乾燥前にもある程度の質感表現はできるが，細部は硬化後が効果的だ。



［**乾燥の方法について**］多賀さんは，粘土をオーブン・トースターに入れて強制乾燥させる。これに入らない大きなものは遠赤外線ストーブの前に置き，回転させて乾燥。

3 最大部品の胴体は，基礎にスタイロフォームを使用



胴体は大きいので，中にスタイロフォーム（30㎜厚）を使った。部品を木工用ボンドで接着，粗型を組み，中央に竹串を差して強化した。



スタイロフォームの基礎形をカッターで削り，大まかに胴体の形を整える。こうした基礎材を用いたときは，ゆるやかに乾燥させる方が良い。



基礎形にラドールを盛り付けていく。ここで用いた二つの粘土は，こういった素材の他，金属やガラス，陶器にもよく付き，使い勝手が優れている。



ラドールの上にファンドを盛り重ねる。掃除機のホースアタッチメントを利用して薄く伸ばしていく。ベタつかず，手も汚さないところも利点だ。



水を少し付けて，ファンドを貼りつけるように，腹に巻いていく。二つの粘土が相性良く接着し，乾燥後も剝離するようなことはない。



丸い木の先端に，間隔をおいて数ヵ所，切れ込みが刻んである。まだ柔らかなファンドの上に，回転させながら押し当てていくと，微妙なモールドができ上がっていく。



鳥特有の形は意識的に残し，その上で擬人化していく。このポリシーは一貫したものだ。戦闘機のパイロットらしい鋭い表情に多少狡猾さを加えて性格づけをした。

4 胴体と脚の接合には粘土と接着剤を用いる

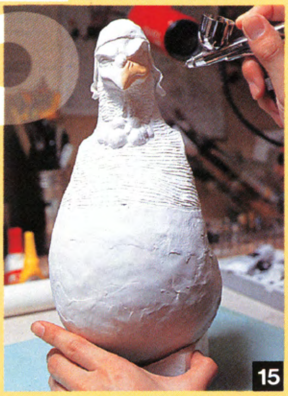


頭と胴を合体。二つの部分の間には銅線を差し込み、強化した。すき間には粘土を埋めて整形しておく。



胴に錐で穴をあけ，脚を差し込む。位置決めが難しく，試行錯誤の結果，腹には数ヵ所の穴があいた。ここも同じように粘土を埋めて，接合部分を目立たなくしておく。

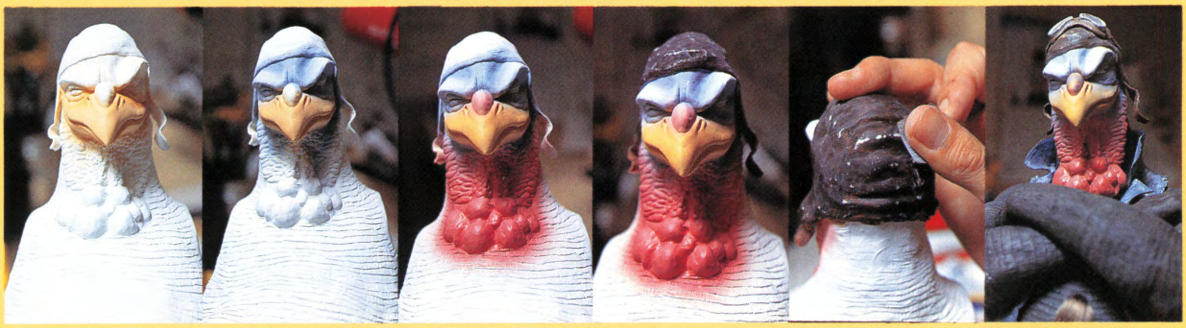
5 着色は筆とエアブラシを併用し，自在に塗る



着色はまず、ピースコンで。使用する絵具はターナー色彩のアクリルガッシュ。調子を見ながら吹いていく。表面は石膏状で絵具ののり具合は多少吸い込む感じで良好。



皮ヘルメットは，材質感を出すため筆で着色。ピースコンの着色では，吹き重ねた回数の差で同一色の濃淡を微妙に表現したが，筆の方は逆にラフを狙う。



❶「くちばし」は当初の計画どおり暗い黄色に。中央は多少ハイライトを意識。

❷青い顔色は一見意外なようだが，本物の七面鳥のこの部分も薄青色だ。

❸首から胸にかけての脂肪の房は青とのグラデーションでつながるこの赤に。

❹皮のヘルメットは上のように手彩色。はじめは薄茶を塗り，コゲ茶で上塗り。

❺絵具が乾いたらサンドペーパーをかける。部分的に色が剝げ，皮の質感に。

❻ゴーグルをのせ，腕を取りつけて完成。

写真撮影＝編集部・藤井彰

●詳細はP.66に続きます。

Part II

P A R

特集

パリ取材第2弾 コミックから出発した3人





アパートの各部屋にはペチカ用の煙突が見える。



雑誌からのイラストレーション



作品の裏や手紙に押すスタンプ



フィリップ・プチルーレ

Philippe Petit-Roulet

Coquin（茶目っ気）

絵画ではなく，裏にユーモアや
アイロニーのある絵が描きたい

青年時代にバンドデシネ（＝コマ割り漫画）に憧れ，実際にその描き手ともなったアーティストが，イラストレーションの世界に入ってきた。いわば三者三様のフランス風のコミック感覚，エスプリとアイロニーとユーモアが全開する。

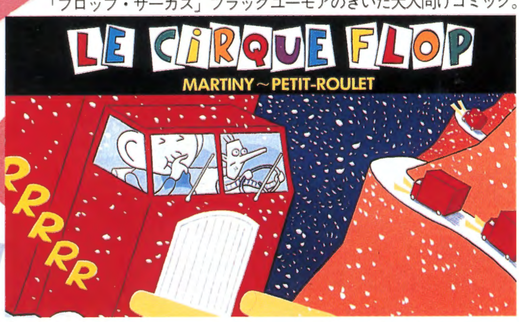




仕事場からの風景。モンマルトルの丘とサクレクール寺院。



「フロップ・サーカス」ブラックユーモアのきいた大人向けコミック。





PRELUDE TO A KISS



CAN'T WE BE FRIENDS

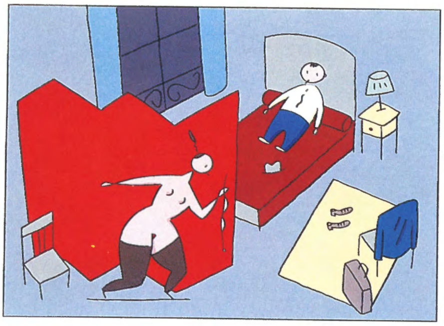


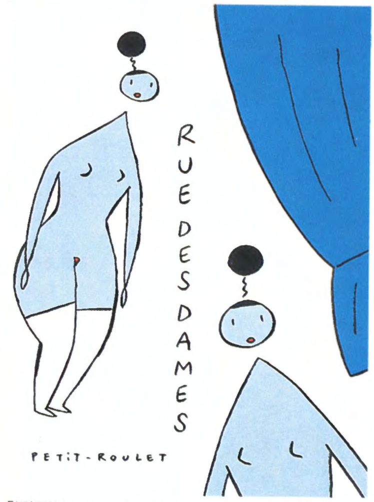
I ONLY HAVE EYES FOR YOU





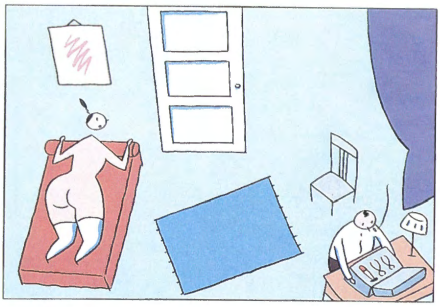
LA PATIENCE



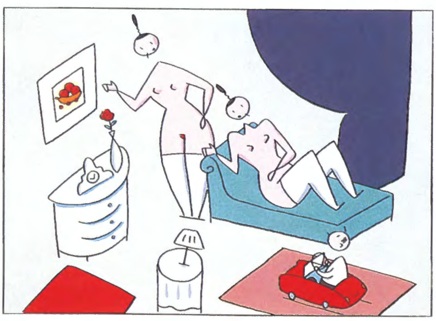




「娼婦通り」というタイトルのリトグラフ作品集。
左3点が作品の一部。版元＝L'ATELIER







LA POLITESSE





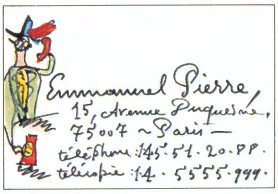
虹の街（CF）プランナー＝赤井宏＋山崎淳　Pr加根光夫　Dr松岡康二　C菅野忍　アニメーションDr＝藤井晃　音楽＝三宅純　企画制作社/博報堂＋ニッポンムービー



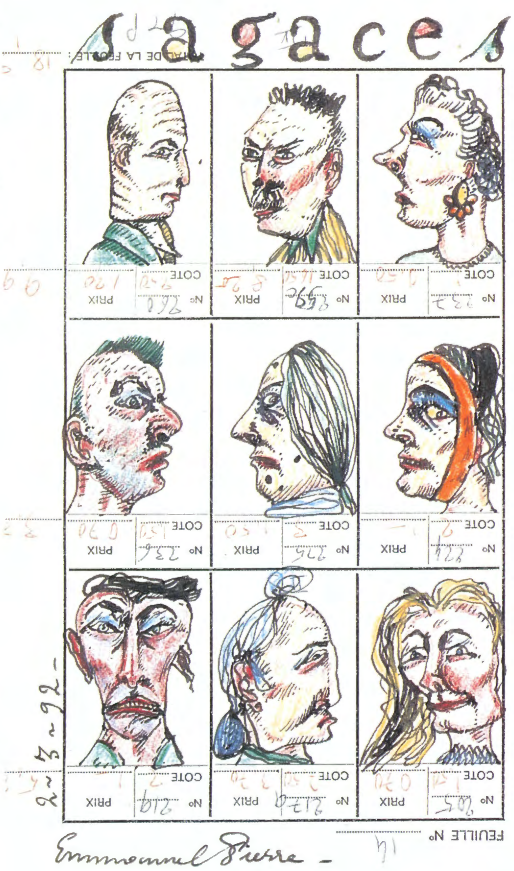
エマニュエル・ピエール
Emmanuel Pierre

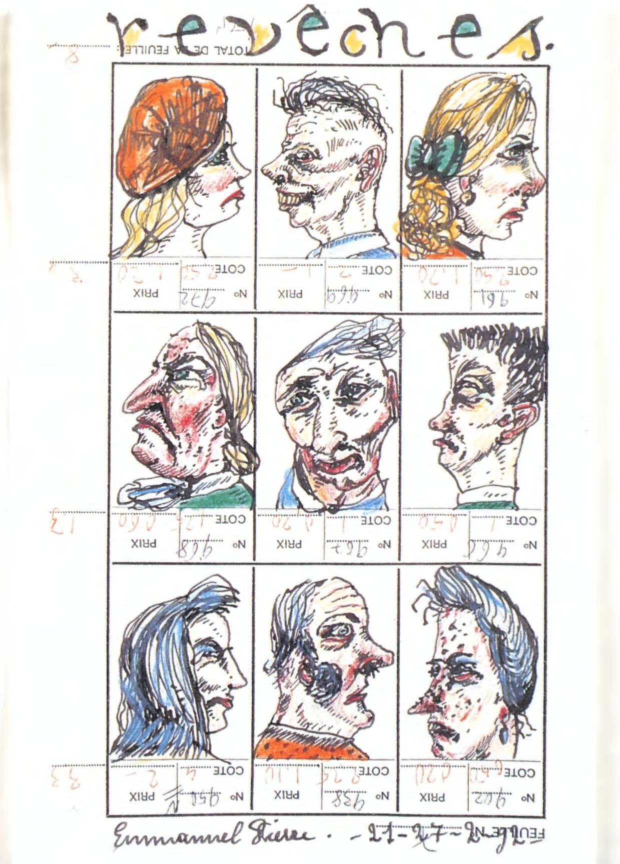
洒落っ気
Coquette

スタイルのルーツはコマ漫画から
デフォルメでユーモアを加えたい



自筆の名刺





職業別顔シリーズの最近作。SAGACES REVECHES



企業カタログに挿入するためのシール（コロンブスの記念切手風に作られている）

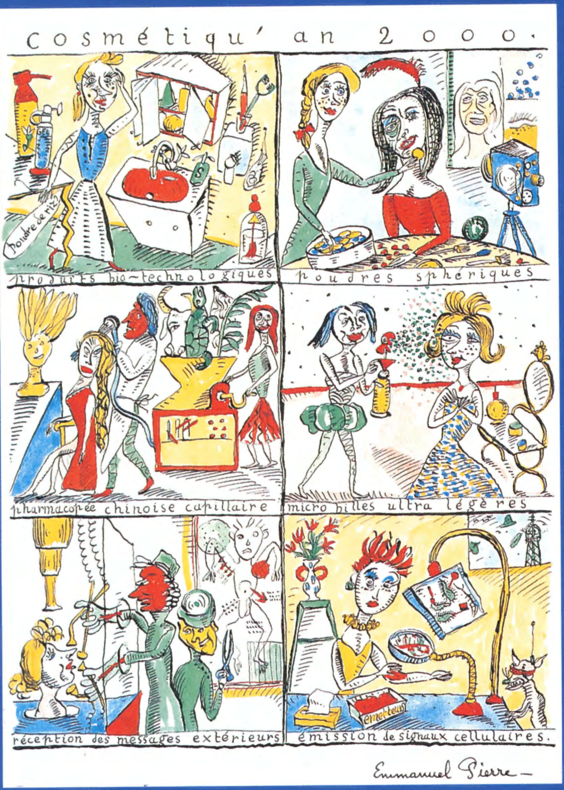


個展の招待状　MARABOUTS<占い師>



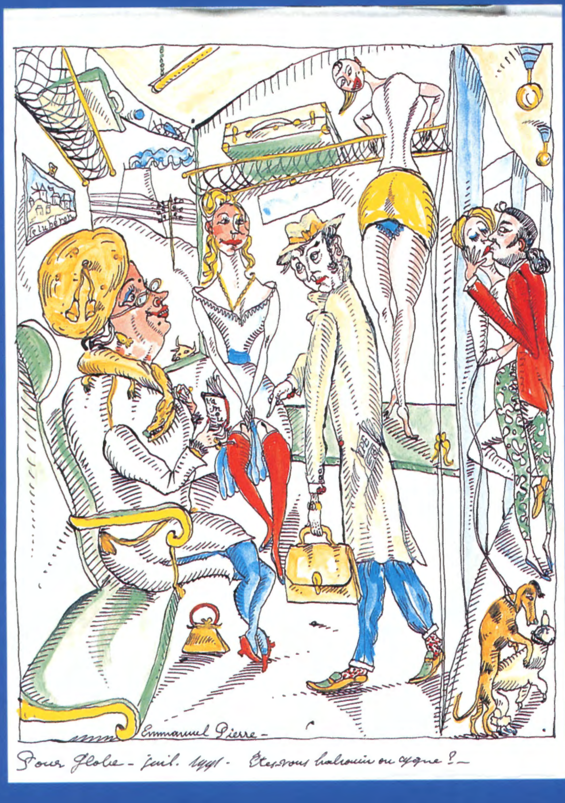
「グラムール」の付録。バカンス納涼旅行特集。


A R A P E D E S



cosmétiqu' an 2000.
poudre de riz
produits bio-technologiques
poudres sphériques
pharmacopée chinoise capillaire
micro billes ultra légères
réception des messages extérieurs
émetteurs
émission de signaux cellulaires.
Emmanuel Pierre -





Emmanuel Pierre -



On peut apporter son manger
lundi. mardi. mercredi. jeudi. vendredi. samedi. dimanche.
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
OCTOBRE.

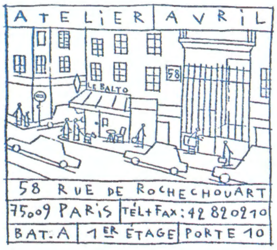


フランソワ・アブリル

François Avril

いたずらっ気
Gamin

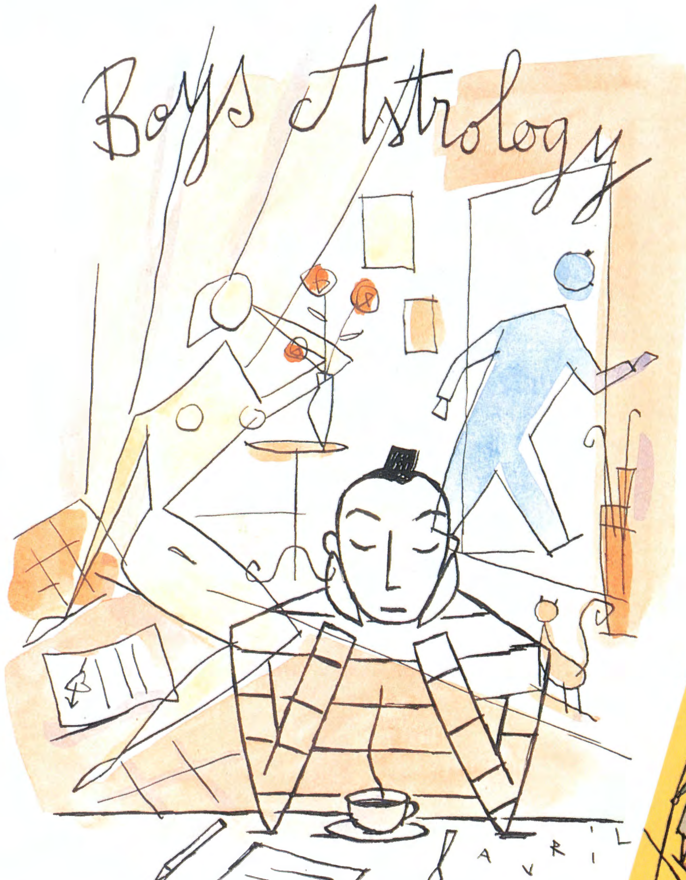
電話で打合わせしながら下描きを描き上げ，清書して渡す

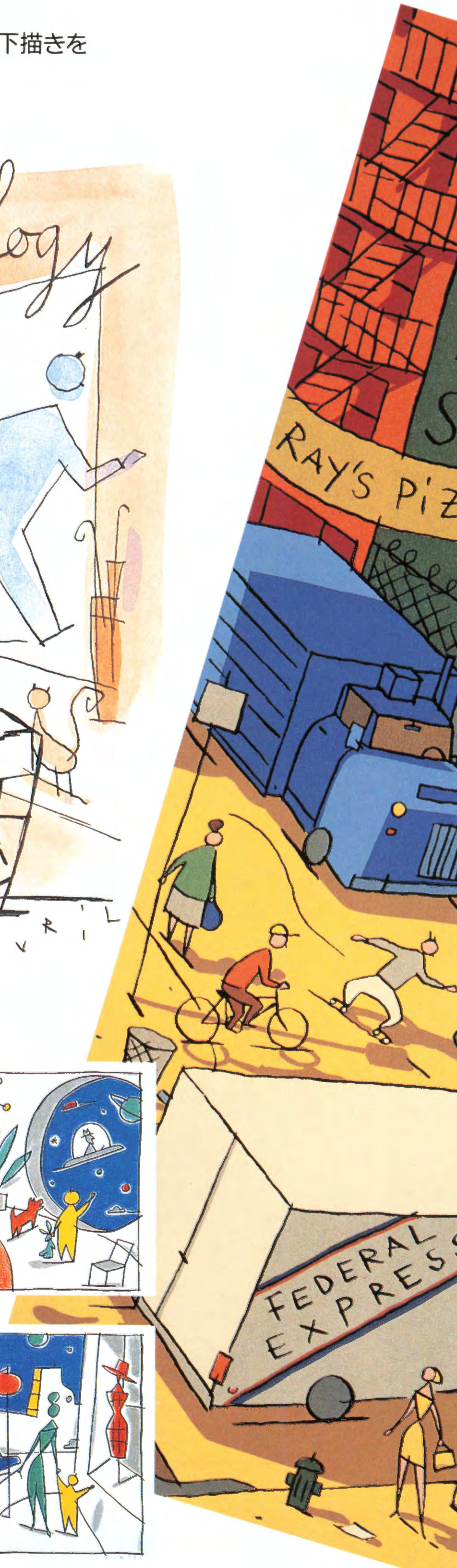


アトリエの住所スタンプ
アパートの入口に立つ自分が描かれている



自宅の住所スタンプ









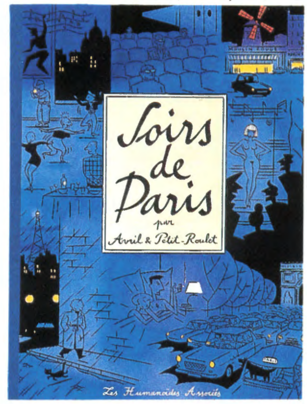


オリジナル　リトグラフ作品

「パリの夜」絵=アブリル／ストーリー=プチルーレ　2人の共作による，ちょっとエッチな楽しいコミック

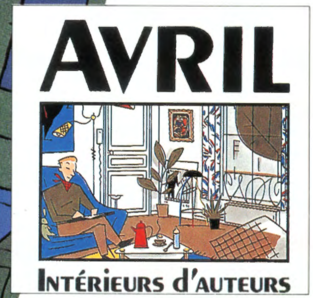








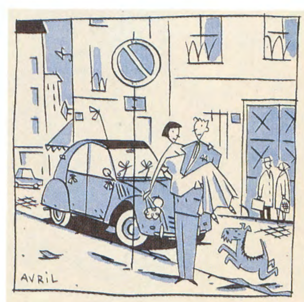
PRINCE STREET　オリジナル・リトグラフ



「アトリエのインテリア」友人のアーチストと，そのインテリアを紹介する自費出版絵本



テーンエイジャー向けの雑誌「PHOSPHORE」の年賀状





企業の年賀状のための作品

友人の結婚式の招待状



本人の名刺

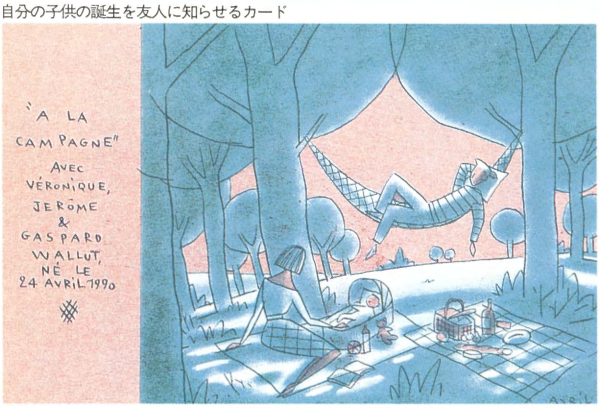


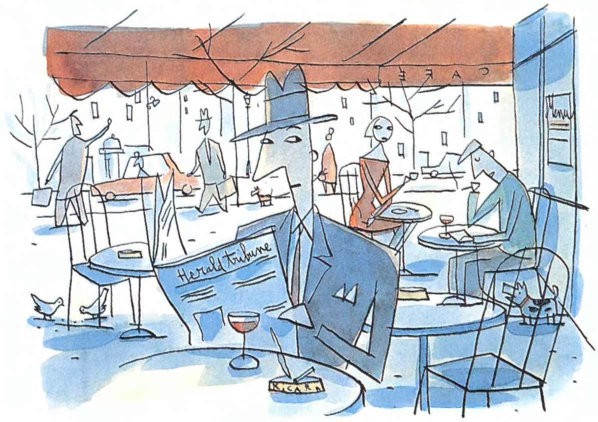


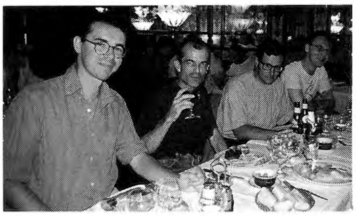




自分の子供の誕生を友人に知らせるカード







3人は大の仲良し。本誌の取材後に，パリのレストランAu Pied de Cochon〈豚の足〉で，即席の歓迎パーティ。左からエマニュエル，フィリップ，アプリル。

仲良し3人組

リレー式人物紹介

EMMANUEL PIERRE
PAR AVRIL

IL EST TARD DANS LA NUIT,
PARFOIS TÔT LE MATIN
A MON ATELIER JE REÇOIS
UN FAX, RRRRRRR, JE DEVINE

エマニュエル・ピエールについて

たいてい，とても夜遅く，時々は朝早くのこともある。スタジオにいると，急にファックスが鳴る。ルルルルル——。だれが送っているんだろう。それとも，遠い昔から送られてくるのかな。そう，それはエマニュエル・ピエールしかない。その絵には数人の男と女の人がひとり。

その古いスタイルの絵はこう言っているんだ。

「明日までにやらなきゃいけないガッシュの作品があるんだけどね。今日ちょっと面白いところに行ってきたんだよ」

僕はすぐ，絵を描いて応える。ルルルルル——。そんなことを10分間も続けているんだ。5回も6回もやりとりしていると，自然に事が決まってくる。

「もう，寝るよ。でも，木曜日にフィリップも誘ってランチでもしようよ」

フランソワ・アプリル

PETIT-ROULET.



À propos de Philippe
Petit-Roulet.
par Emmanuel Pierre

フィリップ・プチルーレについて

フィリップ・プチルーレはとても大きな声で話すんだ。とても小柄で，繊細な，その姿からはまったく想像ができないほどね。

僕は彼と知り合ってからまだ2年なんだけど——。彼と会うといつも何か新しい世界を見せられるような感じがするんだ。本当にいろいろ教えられる。

彼の小さな車に乗って走りながらいろんな話をするんだ。仕事の話はもちろん，デザインのこと，イラストレーションのこと，旅行のこと，そして，日本のことなんかをとりとめなく話し合うんだよ。日本っていう国は，僕たちただのパリジャンにとっては，夢の国，驚かされることばかりなんだ。

エマニュエル・ピエール





F. AVRIL VU PAR PETIT-ROULET

FRANÇOIS AVRIL, UN MÈTRE ET SOIXANTE TREIZE

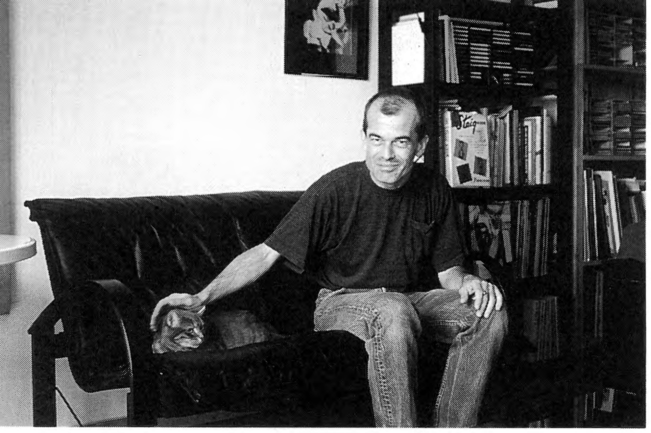
フランソワ・アプリルについて

フランソワは173cm，80kg。がっしりした体つきの人です。パリの街を歩くのが大好きなんだ。

家に帰ると，ゆったりとテーブルについて，何気なく落描きを始めるんだ。今，見てきた人々とか家とかがちょっとユーモラスで，軽いラインで紙の上にどんどん現れてくる。

あれ!?と，思ったら彼はいつのまにかキッチンにいる。今日は友達をディナーに招待しているから，お得意の料理を披露するんだって。

フィリップ・プチルーレ



Philippe Petit-Roulet

フィリップ・プチ－ルーレ

ユーモアやアイロニーを裏に潜ませた絵を描いていきたい

Q――まず学校でどんなことを学んだかっていうことから聞かせてください。

Petit-Roulet（以下Pと略）――エコール・プレパラトワール（美大に入るための予備校）に１年行って，アールデコ国立装飾美術学校へ入りました。そこは３日でやめました。

Q――３年じゃなくて，３日ですか？（笑）

P――内容が理論的すぎたんです。絵よりも理論の方が多かったので。だから，本当に勉強したのはプレパラトワールの１年だけで，あとは自分で好きなように描いてきました。15～16歳の頃に『ハラキリ』というすごいユーモアの雑誌があったんです。風刺的なブラック・ユーモアなんですが，めちゃくちゃなんです。写真もめちゃくちゃで，うんこをしている所を平気で撮ったり，度合いが激しい雑誌なんですね。裸やセックスをそのまま撮ったりとか。そういう雑誌にすごく影響を受けて，自分もバンドデシネ（コマ漫画。「バンド」には〝帯状の〟という意味がある。コミック）を描いたんです。その『ハラキリ』の編集長のボランスキーに作品を見せたら『ジンク』という雑誌を紹介してくれて，そこに描いたんです。アンダーグラウンドな雑誌だったので，もうなくなっています。今のとは全然スタイルが違うけれど，それが一番最初の仕事です。20歳の時のものです。今見るとひどいのによく掲載されたと思います。エコロジーを主体とする左翼的な雑誌だったために，そのエコロジーを自分達で実践するために３年間，リヨンの近くのシャロレーという村で生活しました。15人程のグループだったのですが，政治的な意見の対立で，分裂してしまいました。

Q――今でもエコロジーの考え方は持っているんですか。

P――政治的には自分がその中に入っていこうという気は全然ないけれど，心の奥底では残してあります。でもエコロジーというのを前面に出すのはもうやめました。

今，バンドデシネはブームも去り，今ではなかなか売れなくなっている。他の本と同じで，版権で食べて行けるぐらい描いている人ならいいけれど，みんながそうじゃないから，今この世界も一時のブームと比べると落ちて来ている。以前は，バンドデシネだけやっていたけれど，今は他のこともやらざるを得なくなってしまった。

’77～’78年ぐらいになって，自分自身，いつもそれをやるのに疲れてきたという事情もあったな。イラストレーションに転向しようと思ってあちこちに見せて，それで女性誌の『マリーフランス』と子供向けの『フォスフォール』，『オカピ』，『ラクロワ』などに描きました。その後はニューヨークに行って，『ニューヨークタイムス』と『ビジネスウィーク』の仕事をしました。最近は業界誌の仕事がよく入るようになっているんです。

業界誌のため，一般の人の目にはあまり触れませんが，ギャラが一般の雑誌に比べるといいんです。もちろん広告の仕事よりは安いのですが。日本の雑誌はすごく安いです。フランスの広告の仕事はあまりしていません。広告の仕事は日本のものでもすごくうれしい。博報堂（大阪）の仕事は今年は２点ぐらいしかやってないけれど，博報堂とは２年間続いています。

＊

Q――イラストレーションの最初の仕事をもらうまでに苦労はありましたか？

P――絵をやることを反対されて家出をしたので，家からの援助はありませんでした。大きいアパートを借りてシェアしてました。全然お金がなくてめちゃくちゃな生活だった。

Q――それは何歳から何歳まで。

P――’79年（24歳）までそういう生活でした。

Q――家出したのは何歳の時ですか。

P――20歳です。父が銀行員だったから，アートをやるなんてことは全く理解してもらえなかった。今は和解して会うようになったけど，ずいぶん長くかかりました。

Q――当時はどんな青年だったのかな？

P――15～６歳の頃『ハラキリ』の影響を受けていました。描いているイラストレーター（ボランスキー，ヴィレム，ライザー）が，すごく好きだった。

『ハラキリ』という雑誌が出来る前は，子供向けのマンガばかりで，大人向けのマンガといったらエロティックなものしかなかったんです。『ハラキリ』というのは大人も楽しめる水準の高いマンガを作ろうというので出来た雑誌なんです。その中に描いていた，あるイラストレーターに影響されました。彼はもう死んでしまったけど。すごくユーモアと風刺があり，他にはない純粋さを感じたものです。

その人のエスプリがすごく好きで，ニューヨークで受け入れられていたけれど，フランスにはそういう作家がもういない。あるのは「アステリックス」という，昔からあるフランスの歴史紹介のようなものや，「タンタン」。これはかわいいけれどおとなしくまとまっている。今的な文化がないんです。フランスにとって残念なことです。私は，現代という時代を風刺しているような絵を描きたい。

Q——そのあたりをもっと詳しく教えて下さい。
P——もちろん「アステリックス」や「タンタン」を批判するわけではありません。違ったものが描きたいのです。子供用のものは私も作ったことがあるけれども，あまり好きじゃない。もっと皮肉(アイロニー)がわかり出した年齢を対象にした方が面白いものができると思うんだ。

キーワードは「アイロニー」

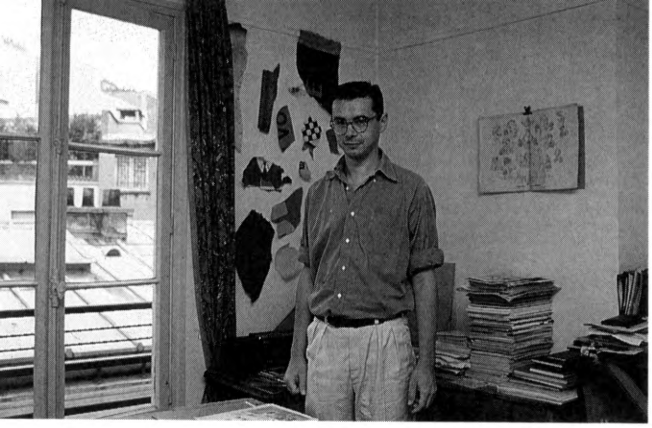
Q——作家としてのアイデンティティーを「アイロニー」という言葉で表現しているように聞こえますが，なぜあなたにとって「アイロニー」がキーワードになるのですか？
P——自分はただのイラストレーターではなくて，絵の裏に何かの考えを込めたいんです。ユーモアも絵に入れていきたいからです。アイロニーが意味するところは言葉にしにくいけれど，僕の絵を見ればそのニュアンスが分かると言われるようなものが描きたい。
　アートの世界で今，何か新しいことをやろうとしても20年前にすべて出つくしてしまっているし，アートに限らずに，今一番興味深いことは，過去に起きたことを自分なりに消化して，それをある種のカタチとして表現することです。それと，生活の一場面，写真や映画の一場面などほんの一瞬の情景を絵にするという作業に凝っています。
Q——NYに渡ったそうですが，アメリカが好きなんですか。
P——日本が好きです。山本容子さんとか。
Q——山本容子さんの作品にも「アイロニー」を感じますか。
P——いえ，もっと新しいものを感じます。フランスの古い映画の一場面のような作品があったんです。映画の一場面や生活の一場面などを題材にするそのこだわり方が，同じような気がします。彼女の場合はアーティスティックだけど自分は職人でいたい。アーティスティックになるのが怖いんです。純粋絵画にはしたくない。絵の裏にユーモアやアイロニーを潜ませておきたい。この先どうなるか分からないけど，今はそう思っている。
Q——バンドデシネの作品のいくつかに共通するキャラクター，テーマというのはあるんですか？
P——いつも一緒に仕事をしている人と話し合いながら決めていくから，テーマは決まっていません。商業的にもうけようとするなら「タンタン」みたいにヒーローを作って，いくつもシリーズを出せばもうかるけれど，僕達にはヒーローはないし，そのつど終わるものを作っています。
Q——どんなことがテーマになるんですか。
P——日常的なものからテーマをとっています。
Q——イラストレーターとして仕事をする場合にも，デシナトゥールドゥ・バンドデシネ（漫画家），あるいはその出身者として発想していると思うんですが，バンドデシネとの違いを教えて下さい。
P——イラストレーターとして仕事する時は注文が先だから言われたとおりにしなくてはいけないので，バンドデシネの発想とは頭を切り換えています。でも，バンドデシネは絵として独立しているから，後(のち)の仕事のためにとっておける。もちろん，イラストレーションの場合も注文されてから描くというのはあるけれど，それらを除外しても自分の絵としてとっておける作品を作りたい。絵として価値のあるもの。注文されてただ描いたイラストレーションは，メッセージ（注文の内容）を除いてしまえば，ただの絵でしかないから。







フィリップ・プチ-ルーレ，エマニュエル・ピエール，フランソワ・アブリルの日本における連絡事務所は，クロス・ワールド・コネクションズ（CWC）です。〈連絡先=03-5466-0715〉



Emmanuel Pierre
エマニュエル・ピエール

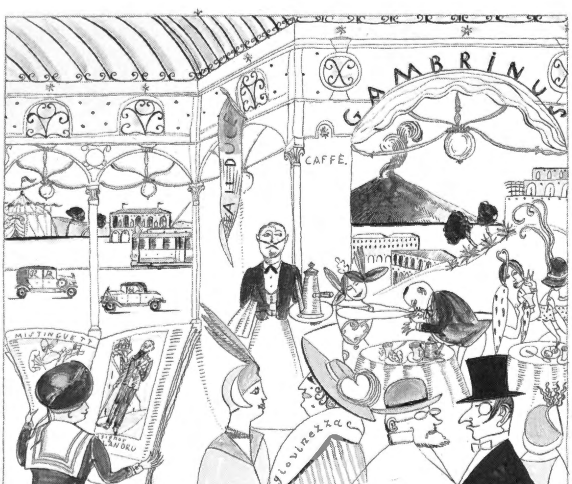
幾つかのコマを並べて ストーリーやイメージの 交錯を狙いたい

Q——パリ国立美術学校（ボザール）の出身と紹介されていますが，そこでは何を勉強しました？
Emmanuel Pierre（以下Pと略）——版画です。この学校はいろんなことを教える学校で，ステンドグラスとか，そういう昔っぽいものをいっぱいやってて，彫刻とか，多くの種類をやっていたんですが，そこのシステムが気に入らなくて，2年この学校にいて，他に移りました。
Q——他の学校って何の？
P——やはり国立の工芸・美術専門学校（アール・アプリケ），もっと職業的・専門的に絵を学ぶ所でした。
Q——最初のボザールってどんなところなんですか？
P——もっと自由な雰囲気が欲しかったんだけど，自分がやりたいものと全然違った感じだったからやめたんです。先生のやる通りに描いていかなければいけないような雰囲気で，自分達でクリエイションするというのが全くない，弟子のような感じだった。どの学校も同じようなシステムなんだけど，とてもいい先生もいて，いろいろなプラス点があったのも事実です。
Q——なぜ版画を選んだんですか。
P——僕のおばさんが北斎などの版画を持っていて，すごく影響されました。
Q——自分で彫るんですか。
P——アトリエでは分業化されていて，彫る方のプロフェッショナルもいるから，全部その人にやってもらうけど，自分でやることもあります。
Q——どういう（版式の）版画を主に勉強しました？
P——リトグラフは，ボザールでやりましたが，好きではなかった。エッチングが一番好きです。線やマテリアルがすごくきれいだし，デッサンばかりじゃなくて紙質によってはレリーフも出てきて，テクニックとプロセス，材料など全てを含めた全体の雰囲気が好きです。
Q——（アトリエにある沢山のオブジェ作品を見ながら）こういうオブジェを作るのも好きなんですか。
P——エッチングをやるとすごく時間もかかるし，大変なプロセスをとらなければいけないから，時々，自分を解放するために並行してオブジェもやっています。オブジェは作ったら目の前で見ることができるし，さわることができます。エッチングでできないこと，欲求不満をそれによって発散しています。
Q——ボザールに入って版画を始めたのは，職業として続けるつもりで？
P——もともと絵に興味があったから，絵を描いて行こうというくらいの気持ちだったけど，ボザールに入ったのはアートに関する歴史，テクニックなど，いろんなことを学びたかったからです。
Q——今はイラストレーションの仕事と，版画の仕事とどのぐらいのバランスなんですか。
P——イラストレーションが主です。版画は画集（オリジナル）を出すのに3年もかかってしまう。今のところイラストレーションだけ。一辺倒です。版画の方は，やりたくても時間がない。どちらかというとイラストレーション中心になっているけど，またいつか版画に戻ると自分でもわかっているんです。
Q——イラストレーションの方では，例えば広告とか雑誌とかのバランスはどういう風になっていますか。
P——そんなに広告の仕事はなくて，どちらかというと雑誌がメインです。

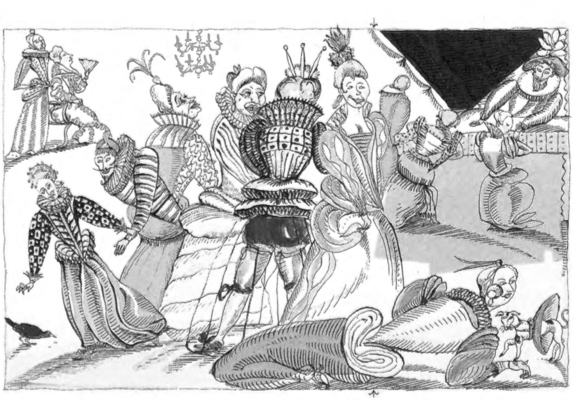
常にモノを作ることで生活してきた

Q——ボザールを出て，どういうきっかけでイラストレーターになったんですか。最初の仕事を得たきっかけは？
P——全く偶然です。文学関係の新聞（ラクロワ）のさし絵をやりました。そこの編集長が友達で「やってみないか」と言われて。それから雪だるま式に増えていきました。イラストレーションを始めてから人間関係が広がりました。
Q——イラストレーターになりたいと，自分から思ったわけではないんですね。
P——版画を始めた時は，イラストレーションを描こうとは思っていなくて，まさかそれを職業にするなんて考えてなくて，たまたま友達に勧められたのがきっかけです。
Q——本当は何になりたかったのですか。
P——やはり版画家です。
Q——版画家は食べていける仕事だと思っていた？
P——仕事は多いけれども，収入の方があまり…。費やす時間と費用に比べて収入が少ないし，時代の流れとしても，あまり多くの人が興味を持たなくなっています。
Q——学校を卒業して，版画家になろうと思ったけど，収入がないわけでしょ。イラストレーションの仕事を始める前は，どうやって生活していたんですか。
P——ギャラリーでオブジェを売っていました。卒業したての頃は，何をしていいかわからないので，とりあえずオブジェを作ったりしていたんだ。ギャラリーの人が，どうせ売る

んだったら，まとめて展覧会をやってみたらどうかって。
Q——一度もサラリーマンというのを経験していない。
P——そうです。会社に行って働いたことは一度もありません。オブジェでもなんでも，自分の作品を売って生活をたてようと，ボザールにいる時から考えてました。中でもイラストレーションは一番収入がいいので，今もやっています。
Q——今はイラストレーションの方でエッチング風の表現を使われていますが，そのスタイルをどう確立したのですか。
P——一時この描き方をやめようと思ったことがあったのですが，スケッチブックに走り書きした文章を入れるのが，新しくていいよと友達に言われて，このスタイルを続けることにしました。
Q——表現方法，スタイルの面白さを教えて下さい。
P——10歳位からバンドデシネを描いてきて，それは一コマ一コマ分かれているから，そのクセが残っているのかもしれません。この場合は，明暗のコントラストなどを考えています。このスタイルは，自分も好きだし，他の人もすごく認めてくれているので続けていこうと思います。
Q——コマごとのコントラストということですか？
P——全体を１枚の絵として見た場合にです。２年間ぐらいは上と下に二つに分けて描いていましたが，うまくいきませんでした。分けることによってストーリー，流れが生まれる。１枚だけの絵は好きじゃないんです。



Emmanuel Pierre.



Q——あるイメージを定着するんだけど，イメージとイメージを重ねると平面的な流れだけでなく，表現が重層的になるような気がします。
P——版画をやり出してから，ものすごくいろいろ学んだんです。自分でもどういうスタイルにしていいか確立されていない所があるけれども，前後のコントラストは出せてると思います。学校で習ったテクニックはすごく退屈だった。学校から帰ってから描いていたものは，自分でも楽しかった。楽しいことを続けていくことが，自分の本当のスタイルだということが，最近わかってきた。楽しみながら仕事をしたいんです。
Q——雑誌にあるスペースを与えられてそこに絵を描く時に，このスタイル（コマ割りする）ですと，一つの絵が小さくなってしまいますね。その不利な所と自分がいつも楽しいと思う部分のギャップをどう考えますか。
P——雑誌の場合は，向こうでアイデアが決まっているので，自分のスタイルを使うことは少ないです。雑誌全体をまかされた時は，使いますね。たとえばシャネルの社内報，白いページの時は分けたけれど，赤いページの時は分けませんでした。テーマによって使い分けます。
Q——仕事をしている雑誌の名前は。
P——シャネルの社内報，『マリクレール』（スペイン，ドイツ）。フランスの『グローブ』，『リール』，日本の『花椿』（この仕事ができたことは，とても誇りに思っています)。広告会社の年賀状などもやりました。
Q——ちょっとイジワルな視点を感じますが，もちろん意図的に演出しているんでしょう。
P——はい。(笑）いつも仕事を頂く時，皮肉っぽい絵を望まれます。相手も私のカリカチュア的な面白さを狙っているようです。
Q——そのカリカチュアに対してどういうふうに考えているかを聞きたい。表現のベースに遊び心があるような気がしているのですが。
P——人の顔でも，自分流に変えたいという気持ちが働く。そういうのが自然に出てくるんです。10歳の時からデフォルメするのが得意だった。
Q——どうして人の顔をデフォルメしたいのですか。
P——そのまま描いても面白くないからです。足を長くしたいとか，目を細くしたいとか，いろいろな願望があるし，そのまま描くのでは，その人の面白味や，個性を表現できないからです。
Q——人間の顔の場合はいい所を強調する方法ですか，悪い所を誇張する方法ですか。
P——ユーモアを加えたいだけだから，その時々によってすごく意地悪そうな顔になってしまったりもする。カフェに座って道往く人々を見るのがすごく好きなんです。きれいな顔ばかりに興味があるわけではありません。生活感のにじみ出ている顔や，その時の感情が出ている顔がいい。目とか，鼻とか部分にこだわりたいから。部分にこだわるとモンスターみたいになってしまうけれど，そこにその人の一番面白い部分が出てくると思うんだ。



François Avril
フランソワ・アブリル

身近かな生活の中で面白いと感じたことを描くのが基本

Q——イラストレーターになったきっかけから。

AVRIL（以下Aと略）——グラフィックの勉強をしてたので，アートディレクターになろうと思っていたんです。でも卒業制作を見てイラストレーションの注文が来て，それからイラストレーターの道に入りました。雑誌が最初の仕事です。イラストレーションをすごくたくさん使う若い女の子向けの『ジャサント』という『フィガロ』系の雑誌でしたが，今はもうありません（3年前になくなった）。二番目の仕事は『バイヤーブレス』という子供向けの雑誌を出している出版社に，6ページのバンドデシネを頼まれて，描くのは初めてでしたが，やりながら覚えました。

Q——この一番目の仕事と二番目の仕事の間はどのくらいの時間の経過が？

A——すぐでした。自分から持ち込みしたことはなくて，向こうからどんどん仕事が来ました。祖母が広いアパートを持っていて，そこに住んでいたから，家賃がいらなかったので，ちょっと仕事をするだけで生活できました。

Q——グラフィックの学校（アールアプリケ）を選んだ理由は？

A——アーティストになるというあいまいな言い方だと両親はOKしてくれないので，ADとか将来性のあるコースだったらいいだろうと，ビジュアルデザインコースを選びました。

Q——それは将来何になるかを見越してのことですか。

A——小さい時，絵が上手で，大きくなったら絵描きになれるよと言われて育ちました。予備校では一番の成績で，グラフィックの学校に入る時はコンクールで5位でした。そして学校を卒業する時は1番だったので成績はよかったほうです。

Q——もともと絵描き志望だったのかな。

A——小さい時はバンドデシネを描く人になりたかった。親が，そんなことでは食べてゆけないから，もっと身になることをしなさいと言ったので，ADになろうと思ったのですが，結局，バンドデシネに近い世界に入ってしまった。わざわざ回り道しないで，好きだったバンドデシネを最初からやればよかったと思うね。

’84年にマネージャーがついたんだ。マネージャーがついてから広告など，雑誌以外の仕事を持ってきてくれて，幅広い仕事内容になりました。

Q——デシナトゥール・ドゥ・バンドデシネ（バンドデシネの作家）になりたかったわけだから二番目にバンドデシネの仕事が来た時には，やっぱりうれしかったんでしょうね。方法がわからないとはいえ。

A——はい。とても。今から3～4年前のことで，僕がバンドデシネの世界に足を踏み入れた頃から，バンドデシネの人気が下がり始めちゃって，全くついてないんです。前はブームだったからみんなバンドデシネの雑誌を買っていたけれど，ブームが過ぎ去ってしまって，今は本当に好きな人達が，単行本になったバンドデシネを買っている程度で。以前は，最初バンドデシネの雑誌に描いて，そしてそれがまた単行本になるので，その分だけ版権のお金が入って来てたんですが。広告でお金を稼いで，バンドデシネの方は，お金もうけを目的としないで，自分のやりたいものに絞ってやりたい。

Q——自分をデシナトゥール・ドゥ・バンドデシネと思ってますか，イラストレーターと思ってますか。

A——どちらかといえばイラストレーターですね。もし自分がバンドデシネを作ったら，バンドデシネの出版社じゃないところ，美術系の出版社，本当にいい本を出す出版社から出したいです。一般にバンドデシネの作品というのは主人公が決まっていて，何年も続くようなストーリーがなければいけないけど，自分はもうそういうのには興味がないし，一回ごとに絵だって違ってくるはずだから，従来の意味でのバンドデシネは描けないし，描きたくもない。

スタイルの確立まで

Q——バンドデシネを始めた頃，どんな風にして自分なりの世界を作っていきましたか。

A——友人でもあるイヴ・シャラン（若かったけどすごくたくさん描いていた）に影響を受けたし，この人のように描きたかった。33歳の時，僕が売った自動車で事故を起こして亡くなりました。すごいショックでした。

Q——どんなところが好きだったんですか。

A——’50年代のバンドデシネによく似てたから。描き方も細かくて，細やかな線と部分までしっかり描いてあって。最初は彼みたいに描きたくて写していたけど，彼に自分のやり方を見つけた方がいいと言われて，離れるために努力して，少し似てはいるけれど自分のスタイルを出すようにしました。同じ時期に僕も本を出しています。読者にはわからないけど1ページだけ彼が描いてくれたところがあるんです。僕も彼の本の中に1ページ描きました。要するに読者にはわからぬようにお互い1ページずつとりかえっこをしたのです。

話は別の人が書いて，僕は絵を描いたんです。メッセンジャーボーイの話。

Q――本当に好きでコピーしていたのだから，脱却するのはなかなか難しいんだけど，どうやって自分のスタイルを確立したのですか。

A――バンドデシネが落ち目になってきたことが，脱却するのにプラスになった。もちろん彼とは弟子と師匠の関係で，彼からは全部教わっていた。彼は16歳の頃から描いていて先に売れていたんですから。

Q――師匠の作風から脱けだすプロセスをもう少し詳しく。

A――最初は筆を使って，線の流れなどが彼に似るように無理して描いてたけれど，ある日無理だってことがわかったんです。それで筆をやめて他の材料を使うようになってから自分なりのものが描けるようになった。

Q――画材を変えたのがポイントだったのですね。

A――はい。筆を使ったのも自分で使いたくて使ったんではなくて，彼に似せるために無理して使っていたから，筆以外のもので描き始めて自然に抜け出せました。その後もっといろんなアーティストを発見して，視野が広がったことも影響しています。その後ペンを使うようになって，線が堅い感じになってきて，それまではリアルな絵を描いていたけれど，もっと自由な線になってきた。今は自分の描きたいような線になってきた。友達が言うには，おまえの絵はクロッキーみたいだって。

今は自分の生活の中にあるものを描いている。画材はペンと墨汁です。すごく力を入れて描きます。一番硬くて安いアトムというメーカーのペン先です。いろいろ使ったけど他のは軟らかすぎて。でもしょっちゅう取り替えます。

Q――最近作には筆で描いたのもあるみたい。

A――自分だけのために描いている。6～7ヵ月前から始めて，いつも小さいものばかり描いているので，欲求不満をなくすために，大きい作品をイーゼルを立てて描いている。これはすごく個人的なものです。もう少し溜まったら個展をする予定です。もう2枚売れたんだよ。

Q――イラストレーションのモチーフを，自分の身近かなところに求めようとするのは，どんな理由からですか？

A――生活している中で，自分が面白いと感じたことを描くというのが基本だからです。業界誌の仕事だと，内容が専門的だから，身近かな生活のテーマは入れられないけれど，一般の雑誌の場合は，身近かな生活の要素をたくさん入れて描いています。

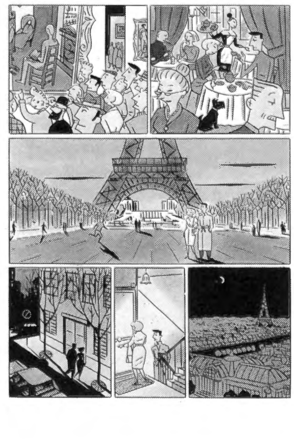
僕の仕事のやり方は，仕事の注文のFAXの内容を読みながら描き始めて，読み終わるころには下描きが描きあがって，それをもう一度，ライトテーブルに載せて清書するというやり方です。

仕事自体はすごく早いのですが，たいていは，締切の最終日にやるので，しばしば「遅い」と日本のマネージャーから怒られます。











今後は、立体似顔絵にも表現を拡げる。

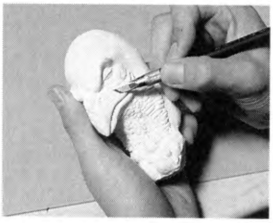
ILLUSTRATOR'S TECHNIQUE NOTE

造形の際は粘土本来の手軽さ，仕上げでは彫刻刀などを加えられる加工性の良さ，その両方を併せ持つ最近の石粉を用いた粘土は立派な画材として，その評価を変えつつある。おまけに安い。

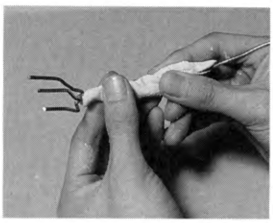


講師　多賀泰孝

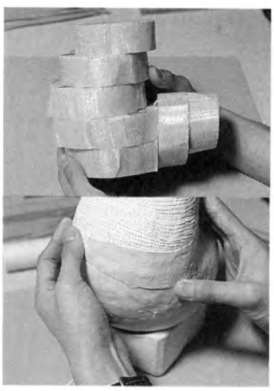
●全体の流れを振り返って



一度に全体を作るのではなく、部分に分割して作業を進める。基礎とするのはパジコの粘土



ラドールで、表面はアートクレイの粘土・ファンド。胴体など大きい部分は、基礎材にスタ



イロフォームを使った。乾燥に時間が掛かるので、各部を小分けして、完成後、合体していく。

▶脚と胴の接合



まず、復習から。頭と胴を合体したら、胴に錐で穴をあけ、脚を差し込む位置を決める。



全体のバランスを考えながら位置を絞っていくが、中々決まらず、試行錯誤。復習はココまで。

●粘土のイメージを一新する画材としての商品

粘土細工の経験がない人はいないだろう。彫刻を，引いていく造形に喩えれば，粘土細工は足していく造形だ。引くよりも，足していくことの方がたやすいから，比較の問題で失敗が少なく，子供の頃から親しめ，楽しく作業ができたはずだ。

しかし，一方，それにはそれなりの問題もあった。手が汚れるし，保存性がない。保存性は，油粘土を紙粘土に変えれば，ある程度解消できるが，手が汚れたり，細工の面で不満が残るのは，致し方なかった。

素材としては面白いが，画材として抱える問題点は残る。それを解決したのが，石粉を基剤にした新しいタイプの粘土だ。今回紹介するそれらの粘土は，粘土の印象を少なからず変える。

まず，造形は従来の粘土感覚で容易。これを乾燥させれば，彫刻刀やカッターナイフを受け入れる硬さを備えるが，薄く（または紐状に）造形した部分も脆さがなく，かなり丈夫だ。

きめが細かいので，乾けば，サンドペーパーも使え，平滑処理にも十分対応。

さらに，彩色も自在。また，ガラスや木材，石との相性が良い上，乾燥した部分に新たに粘土を盛り重ねることで簡単に接合できる一方，粘り付いて手や用具，作業机などを汚すことはない。なかなかのスグレモノだ。

もともとは，主に主婦などを対象にした人形制作用素材を意識・開発した商品なので，必要条件をつき詰めていくことで，上記の性能に行き着いたということだろう。

そんなメリットを買われて，立体の作家には，これを画材として使い，ユニークな表現に結び付けている例がいくつかある。

今回の講師，富山県在住のイラストレーター・多賀泰孝さんも，そのユニークさではひけをとらない作品群を発表している作家の代表だ。

そこで今回は，この粘土作品の「できるまで」を，多賀さんの富山のアトリエで取材した。



事前にスケッチを描く。部分に分けて造形するので必須資料だ。

●粘土は用途に合わせて2種類を併用する

制作のプロセスは，カラーでも紹介したが，それを参照しながら，もう一度，振り返ってみたい。

まず，使用する２種類の粘土について。基礎にするのは，㈱パジコのラドール，表面はアートクレイ㈱のファンドと多賀さんは使い分けた。理由は，作者自身の使用感によっている。

それによれば，ラドールは伸びが良いので広い面積での作業もやりやすいが，ファンドに比較して，脆く，薄く作った部分は折れることがあるという。

ファンドの方は，薄く造形しても強さがあり，細かいモールドなども良く表現できるところが利点。そこで，前述のような使い分けをしている。乾燥のスピードは同等ということだ。

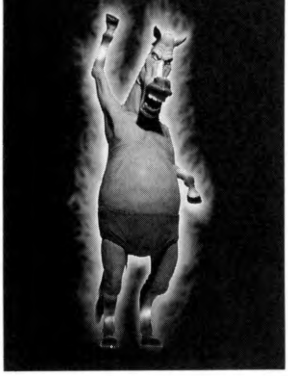
造形の手順は，大まかに言うと次のようになる。

1.基礎作り

粘土は，乾燥しないと，彫刻刀などによる細部の加工ができない。体積の大きな部分を作ると，乾燥に時間が掛かり，作業の効率が悪い。そこで，それぞれのパーツの基礎をラドールで作っておく。

また，体積の大きい部分についてはスタイロフォームなどを基礎として使用する。

2.表面の造形



多賀さんはマック・アーティストでもある。造形物は自在に加工している。

乾燥した基礎の上に，ファンドを盛り重ね，必要な造形を加えていく。ここでは，ヘラやナイフを使い，かなり細かい部分まで作っていくが，さらに鋭い溝やラインが欲しい場合は，乾燥を待ってから，彫刻刀などで再加工する。

3.乾燥

1と**2**に共通する工程だ。多賀さんは，乾燥時間を短縮するために，小さな部品は，オーブン・トースターを低温に設定し，その中で過熱乾燥している。この際は，臭気や有害物質は出ないという。

5分くらいずつ，3～4回に分けて乾燥させるのが良いという。

［注意］

ただし，メーカー側は，オーブン・トースターによる乾燥は薦めていない。ひび割れの可能性があるからだ。急ぎの場合は，温度管理に気を付け（低温で使用する），アルミホイルで熱源からの直射を防いだ方が良いという。理想は，あくまで自然乾燥だ。また，電子レンジは破裂の恐れがあるので厳禁。

また，そこに入らない大きな部分については，遠赤外線方式の電気ストーブに当て，頃合いを見て，回転させながら，乾かしていく。

4.細工と部品の組立て

造形した各部に最終的な細工を加える。



これもマックで加工したピエール&ジル風の羊。

読者プレゼント



上・ラドール㈱パジコ）500g,450円，下・ファンドS（アートクレイ㈱）400g,400円，を各2個セットで25名の読者にプレゼント。詳細はP.133を御覧下さい。

ここでは，カッターナイフや彫刻刀による彫り込みの作業が行われる。この際の感覚は，それらで石膏に細工するときに似ているが，削り取りの場合は，むしろ，硬いクーピーペンシルを削っているような感触で鱗辺状の削りカスが生じる。

また，この段階で必要があれば，新しい粘土を加えることもでき，そのまま乾燥させれば接合する。

部分品の組立ては，写真のように金属線を入れておくと，それを差し込み，接着剤で止め，接合部を粘土で埋めて完了と，比較的簡単に行える。

●彩色も自在だが，事前にテストを要する

形が完成したところで，彩色に掛かるが特別，難しいことはない。今回は，ターナー色彩のアクリルガッシュを使用し，エアーブラシと筆を併用した。

もっとも，絵具の吸い込み具合は，紙などと違って強いので，そのことに注意する必要があるし，発色も少し変わる。いずれにしても，事前に同じ素材でテストしておくべきだろう。

今回のヘルメットのように，絵具を塗ってから，サンドペーパーでそれを削り，特有の「汚し」を掛けるのもテクニックのひとつだ。

さて，今回は，多賀さんの「アニマル・ファーム」を主に紹介したが，立体似顔の作品（66ページ／左上）もあり，今後は，このような仕事も手掛けていくという。

また，作者はマッキントッシュの使い手でもあり，ユニークなこれらの動物たちをデジタルで加工した作品も制作している。

立体似顔に，粘土とマック。これからも多賀さんの意欲作が続々と富山で生まれそうだ。

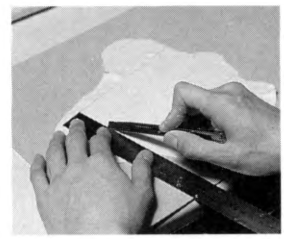
●尾羽を作る



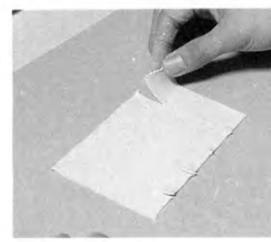
ラドールを筒を使って薄く伸ばしていく。厚さは1㎜を割る感覚。それ程，ペラペラ。



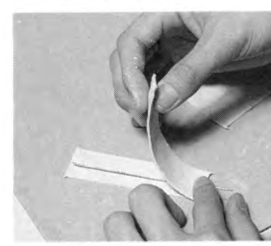
薄いパイ生地のようなラドールをドライヤーで若干，乾燥させ，コシをつける。



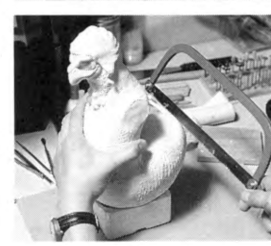
カッターを使って2㎝×7㎝程のユニットに切り分けていく。これが尾羽の一羽分。



若干の乾燥後なので，変に伸びたりせず，一枚一枚を剝がすことが可能。



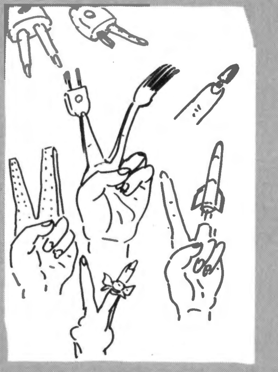
中央にピアノ線を埋め，羽を重ねてサンドイッチ。ピアノ線は羽の一方から3㎝程飛び出させる。



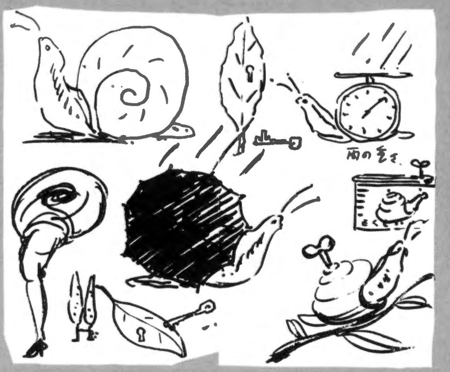
尾羽の生え際あたりに45度の角度からノコギリを入れる。多少心理的抵抗を感じる作業。



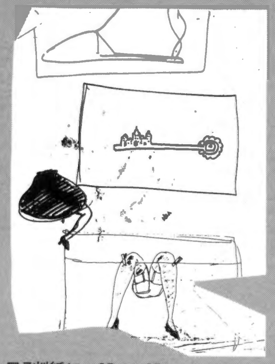
ノコギリが作った断裂溝に，先程作っておいた尾羽を一枚一枚植える感じで差し，粘土で修整。



封筒の裏側に　31cm×21.5cm



封筒の裏側に　19cm×23.5cm



ワラ判紙に　35cm×27cm

第1回
発想の素
見せます

U.G.サトーさんのアイデア・スケッチ

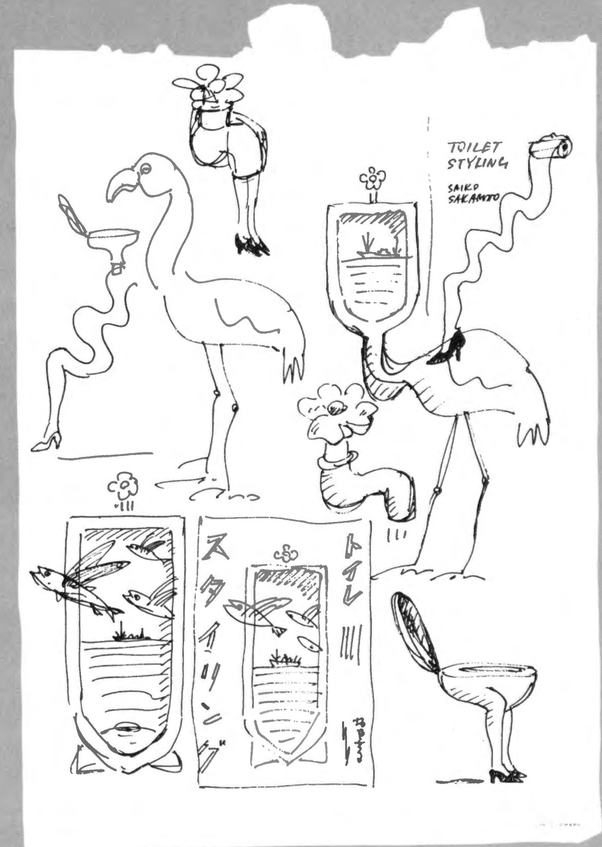
作家のラフ・スケッチやアイデア・ノートは，秘密事項である，ような気がする。そこには作家のモノの考え方，創作のノウハウが裸のままカタチになっているからだ。だからこそ見たい／　ずうずうしくも，作家の発想の素を覗く連載のスタートである。



海外からサトーさん宛の封筒の表面に　29cm×24cm



封筒の裏側に　32.5cm×24.5cm



封筒の裏側に　33.5cm×24cm





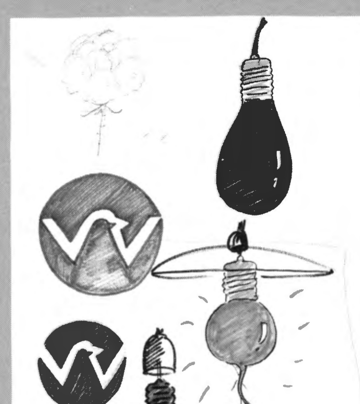
U.G.サトーさん
1935年生まれ。東京学芸大学中退，桑沢デザイン研究所卒業。ブルーノ・グラフィック・ビエンナーレ金賞，他受賞多数。著書「U.G.サトーの進化課世界」(思索社)「U.G.サトーとイラストレーション」(美術出版社）他。



封筒の裏側に　33cm×24cm



スケッチブック表紙の裏側に　31cm×22cm



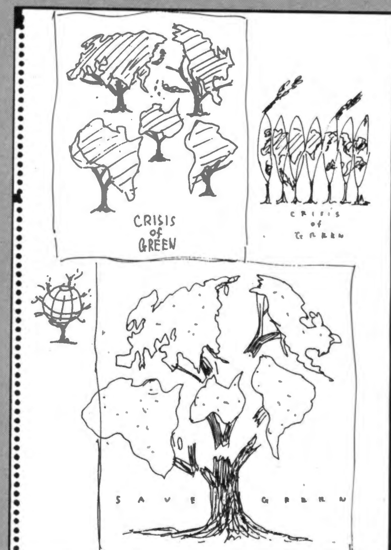
PM PADに　35.5cm×25cm



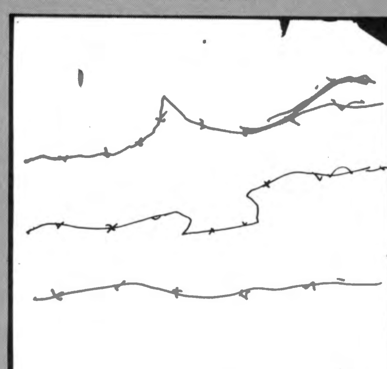
右(中)のアイデア・スケッチが,実際にB全のポスターに。



封筒の表面に　33.5cm×24cm



スケッチブックに　35.5cm×24.5cm


メモ用紙に　17.5cm×12.5cm

僕は衝動的にラフを描く

U.G.サトー

スケッチブック拝見の企画があるたびに,いつも僕はハタと当惑してしまう。掲載された他のイラストレーターやデザイナーの明快なスケッチブックを見ると,いかにもその人らしい個性に富み,順序だった追求の仕方に圧倒されて,僕はダメなんだと劣等感にさいなまれてしまう。

よし,これからはスマートなスケッチブックに,アイデアが生れる過程を丹念に,整然と記録してゆこう。タッチなどにも気を配り,かっこよく,レイアウト感覚豊かに描いてゆこう。その一頁をはがして,額の中に入れれば,ラフ・スケッチとはいえ立派な肉筆として価値がでるように見えるようにしよう…。などと決意を新たにするのだが。

どうやら僕には,そんなことは所詮無理らしい。僕は衝動的にラフを描く。ラフを描くというよりメモをする。きれいなスケッチブックやノートにではなく,手許にあるチラシの裏や,DMの封筒を開いたりして描きなぐることが多い。何も見つからないときは,本の余白や,子供のノートにまでするからよくおこられる。「パパは何にでも描いてしまうからイヤッ!」

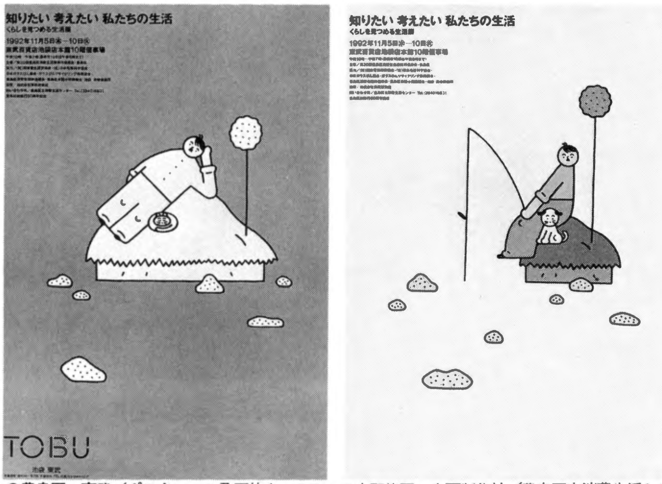
外から帰るやいなや,忘れないうちにアイデアをメモる。夜,水割りを片手に思いつくまま,テーブルの上に見つけた紙に描きちらす。次の朝,仕事場にそれらを集めて持ってゆき,ねむい目で検討する。ひとりよがりなそれらのメモを,もう少していねいに描き直し,着色して効果を確かめることもある。本番の仕事が終ると,メモは丸めて屑篭に行ってしまうことが多いが,発展の余地がありそうなものは袋にほうりこんでおく。時々,アイデアにつまると袋からゴソッと描きためたものを出して眺める。すっかり忘れていた珠玉の一点を新発見することもあれば,同じアイデアを何回も描いていることに気づき,自分に嫌気がさしてしまうこともある。

僕の絵は,味や,サビでは勝負しない。イリュージョン&ユーモアが勝負。一瞬たりといえども人の眼を欺き,驚かせ,笑わせることをモットーとしている。

ILLUSTRATION NOW
イラストレーション広告情報

●略号……I＝イラストレーター　CD＝クリエイティブ・ディレクター　AD＝アート・ディレクター　D＝デザイナー　C＝コピーライター　P＝写真家　Id＝企画　Pr＝プロデューサー　Dr＝演出　An＝アニメーター

illustration　NOBUYUKI KUWAHARA



●豊島区・東武／ポスター　I桑原伸之　AD＋D吉野修平　企画制作社／豊島区立消費生活センター

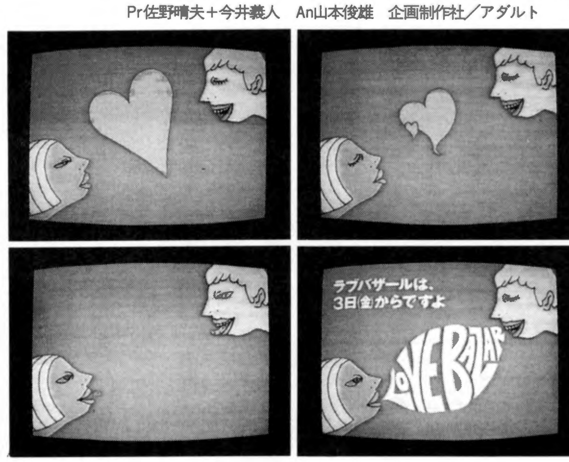
illustration　MASAYOSHI NAKAJYO



●セゾン生命保険／ポスター　I仲條正義　CD＋C岩崎俊一　AD葛西薫　D井上庸子　企画制作社／I&S＋サン・アド＋岩崎俊一事務所

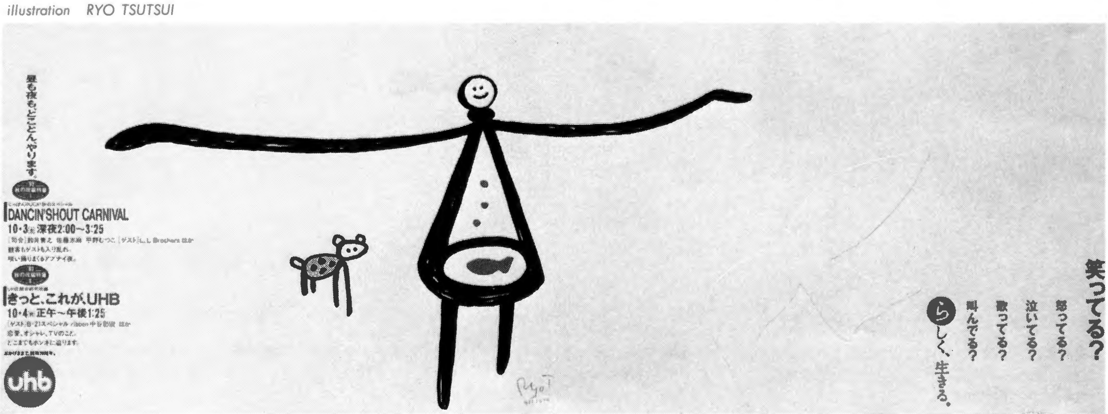
illustration　KUMI SONE





●岡田屋モアーズ／ポスター　I曽根久美　CD＋C杉本英介　AD峰松睦　D大塚博之　企画制作社／ブレックファースト
●TV-CM（上のポスタースタッフに加え）Id杉本英介＋峰松睦　Pr佐野晴夫＋今井義人　An山本俊雄　企画制作社／アダルト

illustration　RYO TSUTSUI



●UHB北海道文化放送／ポスター　I津々井良　CD坂口由之　AD小笠原恒敏　D石井信行　C矢島あづさ　企画制作社／電通北海道支社＋ヒットエンドラン＋北海道たき

illustration　YENPITSU NEMOTO



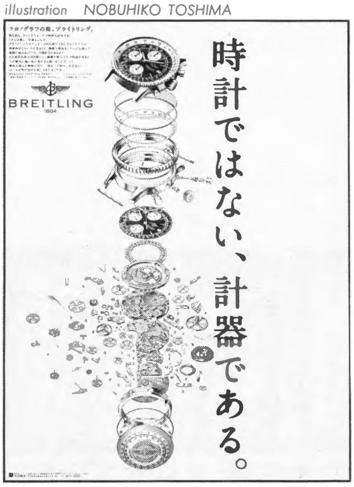
●日本ユニシス／新聞広告　Iネモト円筆　CD仲茂利　AD鈴木善博＋勝村久司　D植村倫明＋西川徳男　C山中道博　企画制作社／電通＋ビーバイスタジオ

illustration　HITOSHI SAWANO



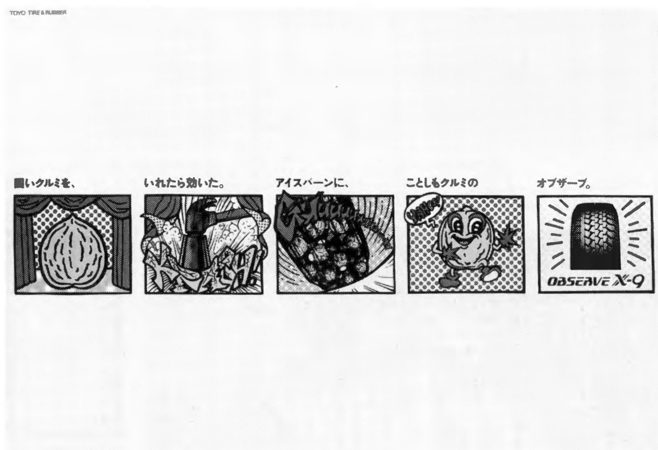
●JR九州／ポスター　I沢野ひとし　CD＋C仲畑貴志　AD副田高行　D棟方則和　企画制作社／仲畑広告制作所

illustration　NOBUHIKO TOSHIMA



●大沢商会／新聞広告　I豊島信彦　CD宮田識＋広瀬正明　AD井上里枝　D渡部浩明　C広瀬正明　企画制作社／ドラフト＋コモンズ

illustration　TOMOE ENO



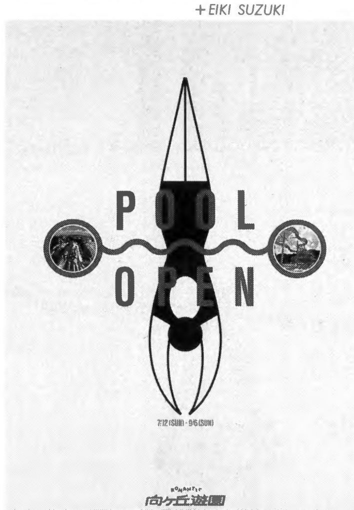
●東洋ゴム工業／ポスター　I江野智絵　CD＋C堤仁司　AD佐藤可士和　D佐藤可士和＋垣内徹朗　企画制作社／博報堂

illustration　TARO MANABE



●良品計画／ポスター　I真鍋太郎　AD廣村正彰　D廣村正彰＋小島利之　C梅本洋一　企画制作社／廣村デザイン事務所

illustration　HISAMI MIZUNO＋KOJI ARAI
＋EIKI SUZUKI



●向ヶ丘遊園／ポスター　I＋D水野日三美　I＋AD荒井耕治＋鈴木英樹　CD鈴木康之　C阿相久美子　企画制作社／タイム＋アライ事務所

illustration　MINORU KAMATA



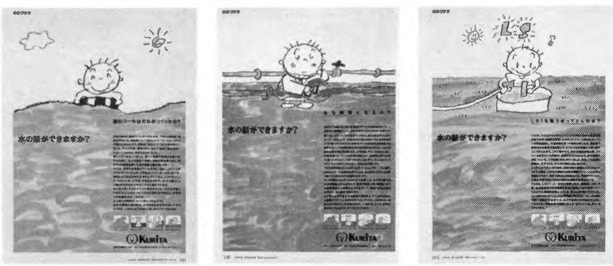
●アートライフ／ポスター　Iカマタミノル　AD＋Dアートクラブ　企画制作社／アートライフ

illustration MAKOTO OISHI



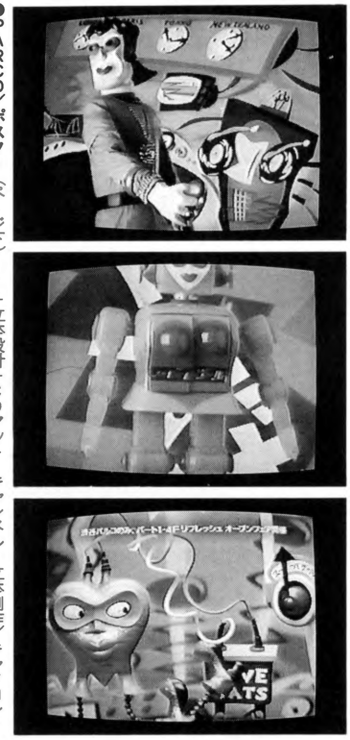
●読売新聞社／新聞広告　I大石誠　CD南雅夫　AD＋D渡辺龍哉　C豊島一雅　企画制作社／電通＋読売新聞社＋アド・メイク

illustration MASAYOSHI YAMAKAWA



●栗田工業／雑誌広告　I山川正芳　CD＋C西山賢一　AD藤村禎一　D荒木婦美子　企画制作社／朝日広告社＋フレイバーアドバタイジング

illustration & object MATT CAMPBELL
+CAMERON CHITTOCK



●PARCO／ポスター（ページ下）　I＋立体設計＋CDマット・キャンベル　立体制作／キャメロン・チトック　AD樋川ゆき　企画制作社／CWC　●TV-CM（ポスタースタッフに加え）フィルムディレクター／ノー・ストレイト・ラインズ　Dスプーン　企画制作社／スプーン

illustration HIROYUKI OTSUKA

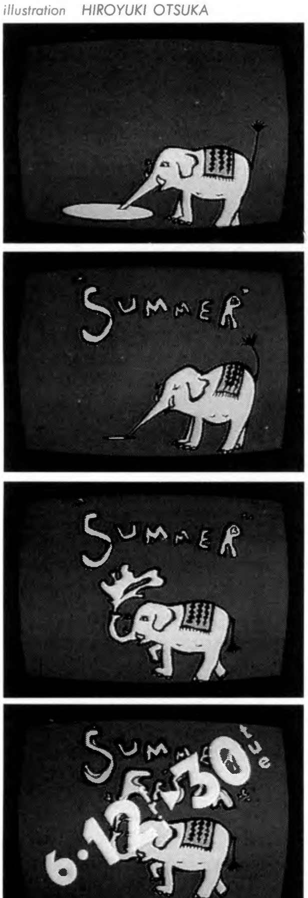
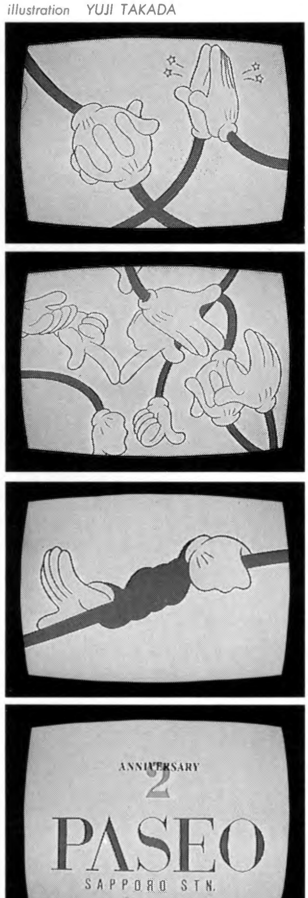


illustration YUJI TAKADA



●パセオ／TV-CM　I（左段）大塚博之（右段）高田裕二　（以下共通スタッフ）CD＋C杉本英介　Id杉本英介＋峰松睦　AD峰松睦　D大塚博之　Pr佐野晴夫＋今井義人　An山本俊雄　企画制作社／ブレックファースト＋アダルト



■パセオ／AD峰松睦　いわゆるファッション・テナントビルが，トレンド商品を通して生活文化を作り上げていくという方法論が，鮮度を欠いてきているように思います。パセオでは生活文化への拡がりをあえて求めず，新しいエンターテイメントの提示で，ビルの人格，人相といった等身大のコミュニケーションに全力を注ぎました。手法はアニメーション。バーゲン，催事という売り上げに直結するテーマに各社が力を入れて来ているのが現状です。ポスター，CMを含め，その場でよりクオリティーの高いエンターテイメントを提供することで，トータルなイメージ形成につなげるのが目的です。

Mari Maeda

前田マリ

ネコとジャズから生まれたジャズニャン



「シドニー・ベシェ」（36cm×28cm　不透明水彩）



「ローランド・カーク」（30cm×30cm　LPレコード盤にアクリル絵具）



「ファッツ・ナバロ」（28cm×36cm　不透明水彩）



いらっしゃいませ。

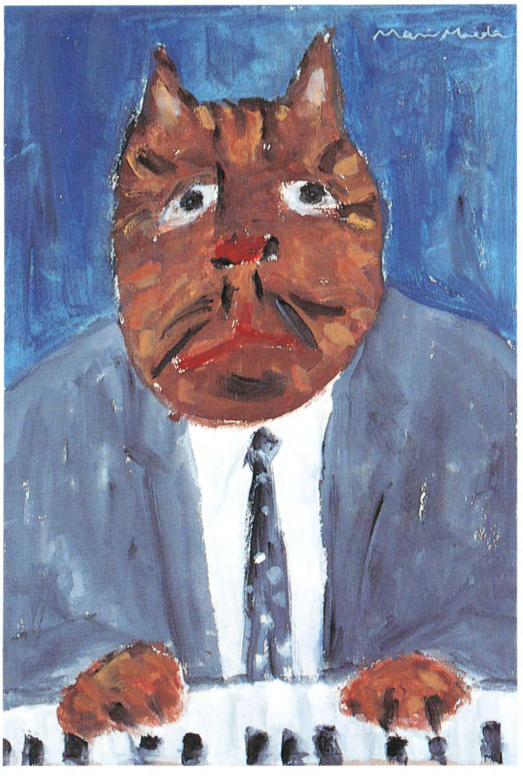
我がTORA'S商会のCAT SHOWCASEには，あらゆるタイプのネコを取り揃えております。本日の出店でお見せするのはジャズニャンと申します。私はネコとジャズが大好きで，ネコ（CAT）の俗語に，ジャズ演奏者，ジャズ狂とあるのに目をつけ，ネコとジャズとのドッキングを試みました。ネコたちはジャズニャンに変身し，描きながらいつの間にか自分も楽しんでいました。ネコとのインタープレイが昂じて，ついにLPレコード盤にまで描いてしまいました。

CAT SHOWCASEには，他にも，ハンフリー・ボガードに扮したネコなどの名画シリーズ，日常の中のありのままのネコたち…いろんなネコでいっぱいです。これからもどんどん新しいネコに挑戦します。なにとぞよろしくお願いします。ネコ！と思いついたときには，何なりとご用命ください。　店主敬白

お問い合わせはTORA'S商会　前田マリ
〒108 東京都港区芝5-18-2-716
☎03-3453-9270

1963年金沢市生まれ。4歳より22歳まで洋画家・国本克已氏（故人）に師事。'89年ネコのイラストレーターとしての活動を開始。'92年講談社「年鑑日本のイラストレーション」入選。同6月銀座松屋・遊びのギャラリーで「ジャズニャンの肖像」展，7月電通アドギャラリーで「CAT SHOWCASE」展。ネコの本のイラストレーション，ペット用品会社の雑誌広告などで，様々なネコを描く。

「バド・パウエル」

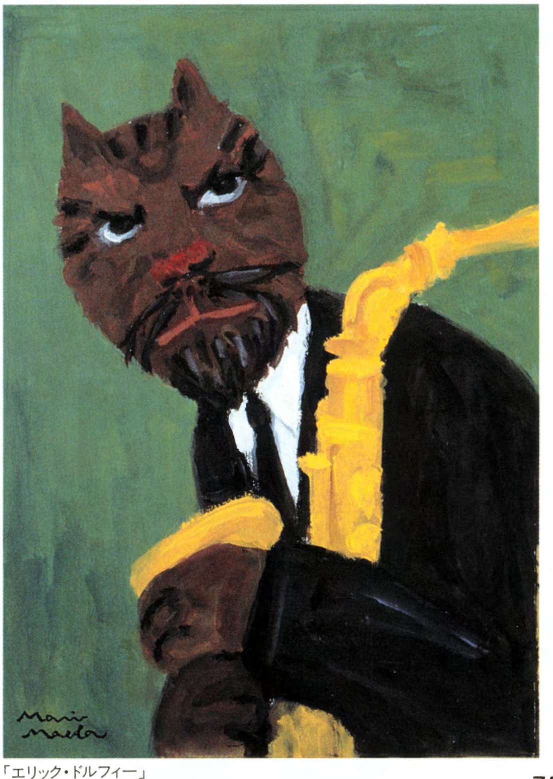


「アート・ブレーキー」





「チャーリー・パーカー」



「エリック・ドルフィー」

第67回 the choice!

ザ・チョイスはユニークな誌上公募展です。読者の皆さんから寄せられたイラストレーション作品を，第一線のイラストレーター，アートディレクターが毎回ひとりで審査するのが特徴です。ザ・チョイスは，イラストレーターへの登竜門として評価されています。

審査の総評はP.97に，入選者のプロフィールはP.98に，応募要領はP.156にあります。

立花ハジメの審査
HAJIME TACHIBANA



「Dark fire」



「Gold and shadow」

スパーク
SPARK

(2点とも)36.4cm×25.7cm
Mac.+Photoshop，Illustrator

コンピュータを使った作品で，機械の力だけを見せつけられても全然楽しめないけれど，この作家には余裕が感じられる。一見コンピュータを使ってモデリングしたように見せて，実は単にぬいぐるみの写真をスキャナーで読み込んだだけだったりして。余裕を持って機械を使うことが，ユーモアにつながる気がします。

マー・セキグチ
MAR SEKIGUCHI

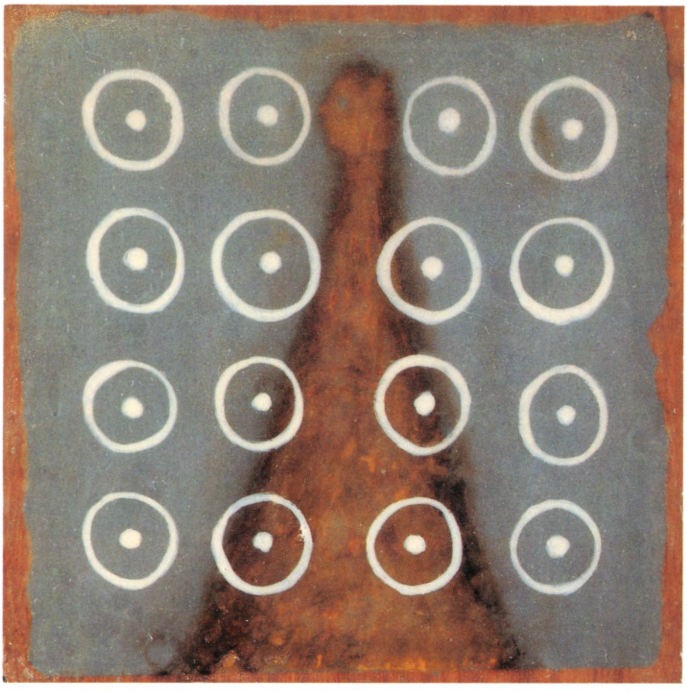
52.8㎝×40.8㎝　アクリル絵具，ラッカースプレー，イラストボード

僕から見ると，かなり日本人離れしているように見えます。外国の教科書に出てきそうな，そういうエスニック度が高いと思います。単に僕はこういうのが好きなんですよ。



「草原のひととき」

「分子音（変化しつつ，無限なもの）」



平澤貴也
TAKAYA HIRASAWA

45.5㎝×45.5㎝　石の粉，ジェルメディウム，アクリル絵具，樹脂，カラーインク，トイレットペーパー，板

僕にはない，全然違う感性を持っている人ですね。素材はプラスチックっぽいのに無機的になっていない。質感と風合いのバランスがいいと思います。こういう作家と，僕のような作家が組んで制作すると，面白いかもしれないと思います。

「オレンジのハート」



開楽智治
TOMOHARU KAIRAKU
29cm×42cm 水性クレヨン，キャンバスケント

今回の応募の中には，すごくうまいんだけど，あまりにもイラストレーションすぎちゃって，僕としては全然魅力を感じないようなものが多かった。そんな中でこの作品は，グラフィカルな感覚で描かれていると思います。

「プルシラが地下道を…」



大鹿智子
TOMOKO OOSHIKA
23cm×23.5cm
マーカー，ケント紙

完全に自分のスタイルを持っている人だと思います。マーカーを使っているんだけれど，セル画を重ねたような，不思議な透明感が出ています。もっと目がくらくらするような作品を作ってほしい。

the choice!

「TRUMP」



古江雅史
MASAFUMI FURUE
48cm×35cm
Mac.Ⅱci，カラーコピー

あまり面白みのないコンピュータの作品が多い中で，これは独特でした。出力したものをコラージュするという方法で，デジタルなイメージと，人間の手を感じさせるあたたかさを同居させることに成功しています。

ヤマサキナオコ
NAOKO YAMASAKI
29.8cm×59.7cm
土，顔料，紙，釘，板

準入選のたにぐちうり子さんにも言えますが，ボタンやはがきを提出するだけじゃなく，こういうふうにセットにして見せるプレゼンテーションの仕方が好きです。全体的にシンプルでかわいい。ただ，ボタンそのものに比べ，バックへの気遣いが少し足りないような気がします。

「成長期」





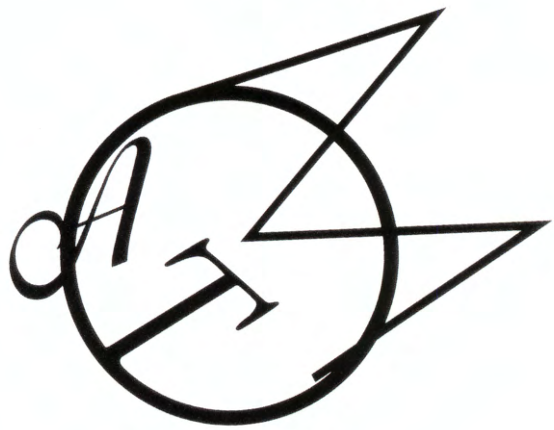
「兄弟仁義」

パルコ木下
PARCO KINOSHITA
27.8cm×19.7cm
Mac.Ⅱfx

コンピュータだからといって，構えない姿勢がいい。機械を使った落書きですね。ヘタなんだけど，拡大しても十分見られるような不思議な完成度があると思います。

スティーブ・ウィリアムス&テリー・ゴディー
STEVE WILLIAMS AND TERRY GODY
25.7cm×18.2cm
被転写紙

アルファベットを使って擬人化する仕事は，別に新しいものではないけれど，この作品は実にスマートで分かりやすい。こういう仕事をする人に，もっと頑張って欲しいですね。



「ATOM」

「FISH」



豊泉朝子
ASAKO TOYOIZUMI
44cm×62cm
トナー，紙

この人は，良くも悪くも独特ですね。その独特さ加減が，僕にしてみるとすごくレトロで，'60年代終わり頃の雰囲気を感じます。今これだけイラストレーター元年的なタッチで描ける人は，あまりいないと思いますよ。

「また会おね」

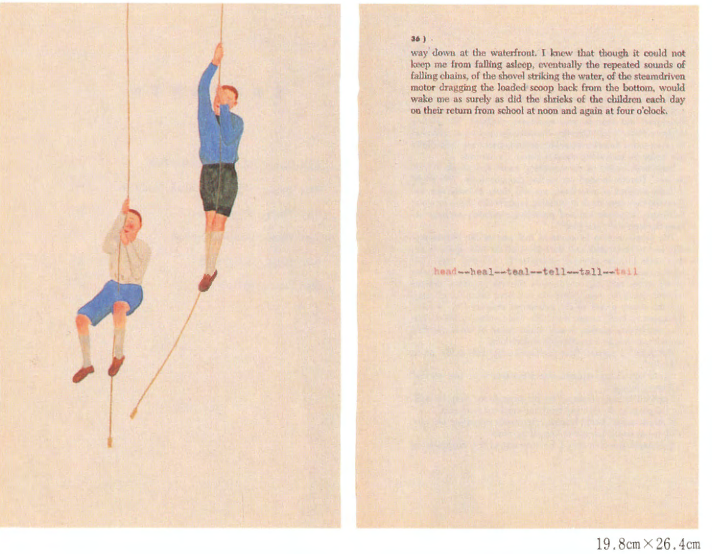


渡邉良重

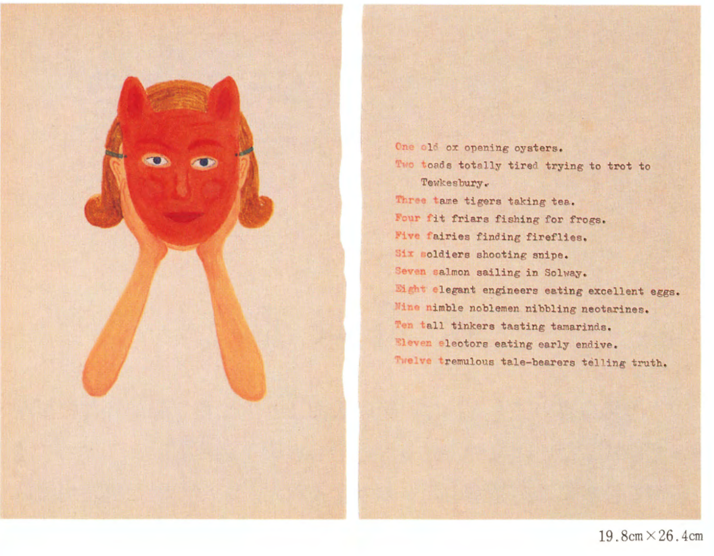
渡邉良重の描く人物は，紙の表面より少し奥で静かにたたずんでいる。
インパクトの強さでは残らない印象が，見るものの心に染み込んでいく。
そこに広がる世界には，愛情のたっぷり含まれた，おだやかな時間が流れているようだ。



22.4cm×28.5cm



19.8cm×26.4cm



19.8cm×26.4cm



35cm×26.5cm



33.7cm×32cm

この項はP.111に続きます。

特集 Mastering Color Pencil

色鉛筆をマスターする

鉛筆誕生から，約230年。
色鉛筆は一世紀遅れて約130年という。
イラストレーターの画材としては，アクリル絵具に
席を譲るものの，その表現力，描写力は
あらためて見直すだけの
価値がある。
色鉛筆をあなどってはならぬ。
金言に言う。
「色鉛筆をなめるなかれ」
である。



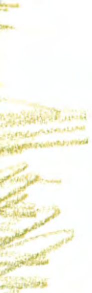
原画サイズ49.5×71.1cm







鉛筆を画材として長い間仕事をしていく過程で，色鉛筆も選択することになった。肖像が多いため，顔は比較的細密に，それ以外はあえてラフに描き，この画材の特色を生かそうとしていることが分かる。





JENNY POWELL

●ジェニー・パウエル

「色鉛筆」の細密な描写力と奔放さを巧みに使い分ける



英国ボーンマス・スクール・オブ・アートで画家を目指して勉強する。卒業後は，イラストレーターとなって，今や25年のキャリアを持つ。長い間，ファッション・イラストレーションに専念したが，現在は肖像画を中心に活躍。鉛筆画を得意とし，色鉛筆はその延長。





LINDA FENNIMORE ●リンダ・フェニモア

クロス・ハッチングを用い写実を極めていく

1947年，ニューヨーク生まれ。色鉛筆による写実的なイラストレーションが特徴。商品広告の仕事が中心だが，エディトリアル，レコードジャケット，演劇のポスターと幅広く活躍している。彼女の手法には，ハッチング技法（細かな格子模様）による描写法の典型を見ることができる。



▶原画原寸大 ㈱イマの「フォトニカ9」クリスマス&新年特集号のための描き下ろし作品。ハッチングは質感描写のため版画家がよく活用する技法だが，同様の効果を得るため鉛筆画でも多用される。線の密度を変えて明と暗（光と陰）を，太さとカーヴを変えて質感を，それぞれ表現できる。色鉛筆の場合は用いる線の色を変え，この絵のように視覚的混色（例えば，赤と青を密度をもって隣接させ，紫色を得る方法）を使って微妙な色合いを得，描写力を増すことも行なわれる。

Mastering Color Pencil







▶原画原寸大 パルコ出版の1992年カレンダー「Monsters」のための描き下ろし作品。下述のように細かな円運動によって彩色する技法だが，事前に鉛筆で濃淡をつけ，その上に色をのせ，最終的に再度，鉛筆で調子と色合いをコントロールする。明るい色使い（通常30〜50色を用いる）ながら，独特のくすみが見えるのは，２Hなどの硬い鉛筆のカーボンの効果が残るからだ。用紙はパールという平滑な紙質のものを選ぶが，紙の目をつぶさぬように弱く描くため，そのマチエールが残って特有の仕上がりになる。





PAUL YALOWITZ ●ポール・ヤロウィッツ

尖らせた芯を細かく円運動させて描き，紙目を掬い上げる



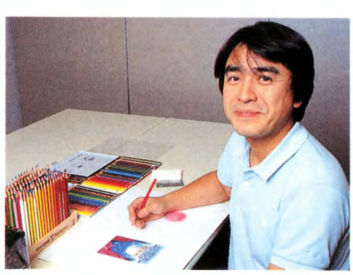
1958年，ニューヨーク・ブルックリン生まれ。スクール・オブ・ビジュアル・アーツ卒業。繊細で，優しい作風は広告，絵本の分野で高く評価されている。線分を主体とするハッチングに対し，彼は細かな円運動で芯の先を動かし，紙の目を生かしたマチエールを作る。



TSUNEMASA TAKAHASHI● 高橋常政

「色鉛筆」が持つ画材本来の色彩の魅力，能力を引き出す

1949年，東京生まれ。創形美術学校卒業後，4年間，ウィーン，ハンブルグに留学。E•フックス，R•ハウスナーに師事した。広告，エディトリアル両分野で活躍。描法は以下のページで詳述するが，パステルと色鉛筆を併用し，濃度のある重厚で鮮やかな色彩を作る。





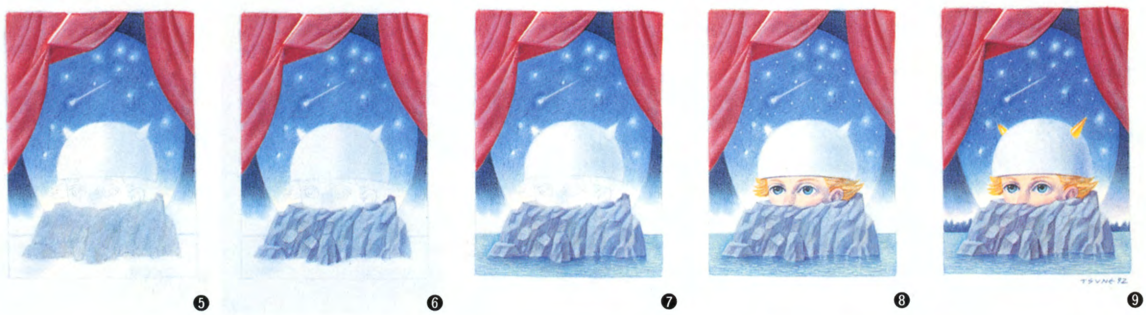
㈱思索社刊「ほしがうたっている」作•寮美千子　絵•高橋常政

【進行経過】

淡い色から着手し，徐々に濃度を上げて鉛筆でコントラストをつけていく

各部分ごとに仕上げていく。絵全体を支配する色の調子は星空に基準をおいた。その夜空に対して，帳（とばり）の部分，岩山，水面をどの程度の色調にしていくか対比の中で決定していくと調和がとりやすい。





HOW TO DRAW with COLOR PENCIL

高橋常政の色鉛筆技法

【描き下ろし】

ファーバーカステル，スワン・スタビロ，ステッドラーの3種類から最も適した色を選び描いていく

【制作過程】

■ジェッソの下塗りとパステルで「底」を作り，色鉛筆を重ねていく


❶用紙に薄く溶いたジェッソを塗る。


❷トレペに描いた下絵の裏にパステルをかけトレース。


❸用紙の上にはやっと判別できる程度の下絵がのる。


❹下絵が消えないように軽くフィクサチーフを噴霧。


❺別の紙に粉状のパステルを出し，ティッシュにとる。


❻ティッシュを使って，用紙にパステルを擦り込む。


❼ファーバーのトルキースアクアマリーンを下塗り。


❽上からスワンのウルトラマリンブルーをのせていく。


❾地面線近くは，ファーバーのライトイエローで。


❿夜空に瞬く星は塗り残し，スクラッチも加える。

■下地に塗ったジェッソの効果

円の右はジェッソを塗布した部分。パステルののりの良さと，紙の目によるムラが格段に減少している様子が分かる。また，ジェッソを下塗りしておくとスクラッチや消しゴムも効果的に使うことができる（後述）。



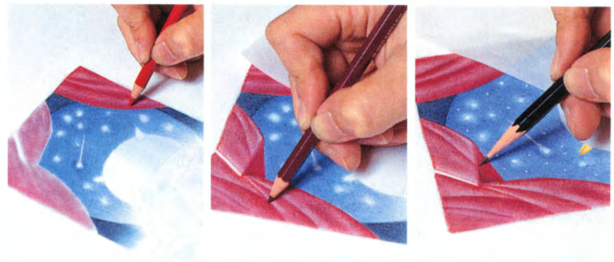


■同一色相の寒色系・暖色系に注目してみる

例えば，同じ青でも寒色系と暖色系がある。これを見極めて同系を用いるとトーンの統一が容易になる。因に今回の作品は各色を寒色系のトーンで統一した。

■「夜の帳（とばり）」は明度の異なる同系色で濃淡を表現する

ここも薄紫色のパステルを下地に塗り込み，ファーバーの比較的明るい赤に，ステッドラーの比較的暗い赤を重ね塗りして濃淡を強調していく。最終的には２Hの鉛筆で陰影を意識しながら仕上げた。





■「岩山」もパステル，色鉛筆，鉛筆の三層構造で仕上げる

絵全体は，夜の冷たい青白い光が支配している。そこで，岩もその影響を受けることになる。基礎のパステルも青を薄く擦り込み，ファーバーのコールド・グレーに同シー・グリーンを重ね，ステッドラーの紫，さらにスワンのグレーをのせた。ここでも全体をクールに仕上げるために同一色相の中でも寒色系の方の色鉛筆を使用している。



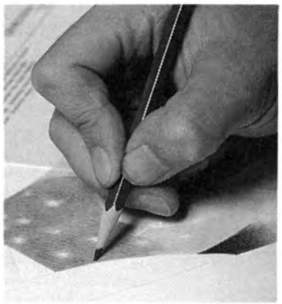


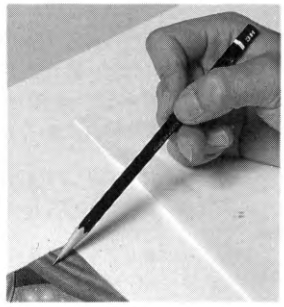
■「顔」この最も重要な部分は暖色と寒色のコンビで完成させる

パステルの肌色を擦り込む。眼球はステッドラーのエメラルド・グリーン。肌の陰の部分は薄い緑をかけると，自然な人肌になる。鼻の頭や眼の周辺など血の集まる所に赤味を加えると急に生気が出た。

■色鉛筆，鉛筆ともに，持ち方と角度で強弱を変え，ケースを見極めて適切な方法を選んでいく

濃度を上げるためには筆圧をかけて色鉛筆からなるべく多く顔料を紙に移す必要がある。一方，品質が良いとは言え，色鉛筆の芯は，鉛筆の芯より総じて脆い。筆圧をかける場合は，紙に対して角度をつけた方が良いのは当り前の話だ。また，なるべく持ち変えない。持ち変えると減って生じた面が変わり，鋭い部分が紙に当たって思わぬタッチの差ができる。些細なことのようだが，重ね塗りなど修整のききにくい部分でそれが生じると致命傷になることも多い。色の上に薄く重ねる場合は，鉛筆の握りも変え，長く持って寝かせるようにする。効果の違いを左ページのカラー原画で確認しよう。

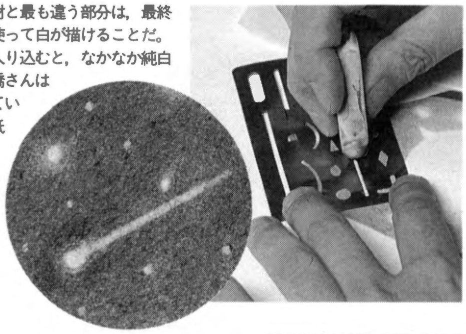






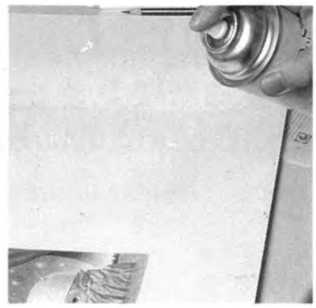
■「流れ星」の尾をステンシルで描く

鉛筆画が絵具等の画材と最も違う部分は，最終段階まで消しゴムを使って白が描けることだ。紙の目の中に顔料が入り込むと，なかなか純白は得られないが，高橋さんはジェッソを下塗りしているので比較的容易に紙白が得られる。ジェッソは顔料ののりも助けるし，同時に排除にも役立つという一石二鳥の効果を持つ。



■フィクサチーフと顔料の相性を予め知っておく

フィクサチーフの液が顔料を溶かす場合がある。パステル画でも定着の際，フィクサチーフで変色することがままある。色鉛筆画も事情は同じ。事前にテストし，変色，溶解の調子を予め知っておくことが大切だ。



Mastering Color Pencil

制作プロセスを振り返る

❶使用した用紙は，KMKケント（両面）／白［ミューズ・イラストレーションボード］。これに極めて薄く溶いたジェッソ液（小匙一杯のジェッソに水10cc）を塗り，乾かす。ジェッソを塗る理由は，パステルの食いつきを良くするためと修整，スグラフィート（スクラッチ）を容易にするため。詳細後述。

これ程薄いジェッソ液にする理由は，筆の刷毛目(はけめ)が出ないようにするため。些細なことのようだが，色鉛筆は筆の刷毛目をかなりはっきり拾ってしまうので，要注意。
❷トレーシング・ペーパーに描いたスケッチを，用紙にトレース・ダウンする。トレペの裏に薄く粉状にしたパステルを擦り込み，用紙に重ね，スケッチ線をなぞる。赤のボールペンなどを使えば，作業がどこまで進んだかよく分かる。擦り込むパステルの色は，暖色系が支配的な絵の場合は茶，寒色系が支配的な場合は青，下地に地塗りがある場合は白を使っている。
❸トレース・ダウンが終わったら，フィクサチーフを軽く掛ける。次の工程でパステルを擦り込んで地色を作るので，トレース線がその工程で消えてしまわないようにするためだ。フィクサチーフは再生用を選ぶこと。再生用でないとスプレー後に彩色しにくくなるからだ。
❹カッターナイフで粉状に削ったパステルを紙に受け，細かく織り込んだティッシュペーパーで用紙に擦り込んでいく。ジェッソを掛けているので，直接紙に擦り込むのと比較するとパステルののりは格段に良くなっているし，パステル粉が紙の目に入り込まないので濃度にムラが出ない。
❺その上から色鉛筆で着色を始める。ジェッソとパステルで下地色＝［底］を作っているので，色鉛筆の着色は比較的容易になる。同時に，ある程度，色の濃度が上がっているので色鉛筆を加えることにより，さらに濃度の高い表現が可能になる。

色相でなく明度を基準に考える

同系色の部分をひとつずつ完成させながら，絵を進めていくが，ここでの注意がいくつかある。まず，隣り合う部分の明度を重視すること。色でなく明度をひとつの基準にして全体を眺めてみると，逆に色の鮮やかさや遠近感を表現するのに役立つ。

次に，各部分の境目に注目して，そこにコントラストを付けるようにすると，画面にメリハリが出てくることがある。常にそうするというのではなく，そのことを意識しておくと役に立つ。

色鉛筆は絵具などと比較して，混色が困難な画材だ。異なった色を重ねる方法もあるが色の選択を誤ると，汚れることも多い。この場合は薄くのせていく感じで重ね，紙白を生かしたり，殺したりしながら進めていく。

また，同系色をタッチと筆圧を変えて重ね，トーンを作っていくときれいに仕上がるし，質感描写もうまくできるようになる。

滑らかなグラデーションを描く場合は，隣り合う色を櫛歯(くしば)状に合わせて，視覚的に色が入り混じったように見せる。

着色は相対的なものなので，常に全体を見渡して，進めていく。総体としてその色がどう見えるかが重要なので，意図に反して突出した部分は押さえるとか，強調したい部分は他の部分とコントラストを変えるなど，理論的に判断し，色でも表現意図を鮮明に出していく。また，絵の中の光源の色を青いとか赤いなど，想定しながら色を考えていくと光線状態が絵に反映して，不自然さが減り，全体にまとまりが出てくる。

色は同じ赤であっても，寒色系の赤，暖色系の赤がある。トーンを統一する場合は他に使用する色も含めて，系統を合わせていくとまとまりが良くなる。同一色相（赤や青）の中でも彩度（強さ，鮮やかさ）に違いがあるので，そのことを考慮すること。
❻仕上がったところで，鉛筆でメリハリを付ける。色の濃度が濃いところに鉛筆を加えていく。濃度が増して，色だけの状態よりも濃淡が鮮明になる。



JENNY POWELL ●ジェニー・パウエル

顔を細密に見せる一方で、線で描いたという自由さも意識的に残しておきたい

何故，色鉛筆という画材を選ぶようになったのですか？　また，あなたの考える色鉛筆の魅力と利点は何ですか？

○私は長い間，新聞にペンとインクのモノクロでファッション・イラストレーションを描いてきました。しかし，徐々にその仕事には興味を失ってきて，かなりの決心をして辞めたのです。

それは，私が画家を目指して勉強したボーンマス・スクール・オブ・アートでやっていた写生によるドローイングとペインティングに集中することでもありました。

私のレップは「そんな絵はもう需要がないぞ」と言いましたが，アート・ワークス（ロンドンを本拠地とするイラストレーション・エージェンシー）の設立者アラン・マナムに励まされて，思いどおりにやり続け，徐々に商業的にも受け入れられる方向性が生まれてきました。

今の仕事の大半は肖像画で，そのほとんどが広告用と年次レポートに使われます。好評で，描いた人物が気にいって，原画を買いたいと言ってくることがとても多いそうです。

さて，色鉛筆を始めたきっかけですが，この画材はドローイングが容易にできて，その上，自分の絵に色彩を持ち込むことが可能だったので，実験的に使ってみたのがそもそもの始まりでした。

この画材は，反応がとても素直なのが利点です。しかし，色の強さを増し（顔を）細密に描いていく一方で，画面の中には線で描いたという自由さも意識的に残したいとも思うので，そこで生じる葛藤が私にとっては大きな問題でした。

※編集部註：その結果，パウエルの絵は必要要素である［顔］は細密に描き，それ以外の部分はあえて鉛筆描きのラフ・タッチを強調して残すことになった。

●使うのは色鉛筆だけですか？　風景の絵では，水彩のタッチを少し感じますが。

○かつては鉛筆だけで描いていましたが，最近は色鉛筆だけで描いています。

ドローイングはプロジェクターも併用　画面にはリズムと自在さを加えたい

●リアルな作品を描いていらっしゃいますが，その制作プロセスを教えていただけませんか？

○普通はドローイングから始め，効率を良くするためにプロジェクターを使っています。しかし，まず最初はスケッチをし，描きながら整理したり，修整して，画面の枠組が決まった段階で，プロジェクターは取り払い，直接描き始めます。

イメージを追求しては離れて眺めます。注意するのは，画面にリズムと自在さを保つようにすることです。

ドローイングが１枚で決まることは非常に稀で，気に入るものができるまで４～５枚描きます。それが，何枚でできるかによってプロジェクターの使用時間や仕上がりまでの時間が決まります。

どんな色を使うかは，ドローイングの前に，ぼんやりと決めておきます。そして，使用する予定の色は各色について最低６本は削っておきます。削りたてのシャープな芯の感覚が好きだからです。それに，私の場合，描き始めると勢いがついて，途中で削っていられないのです。

色鉛筆の作家達は数十色使うようだが　私の場合は6～8色に抑えている

●色鉛筆は，絵具などと比較して混色が困難な画材なので，色数が豊富に用意されているわけですが，混色や重ね塗りについて独自の方法をお持ちですか？

○もちろん場合によりますが，私は１枚のドローイングにそれ程多くの色を使いません。６～８色程度でしょう。

混色については，複数の色鉛筆の顔料を混ぜるのではなく，色同士を隣接させて視覚的に混色の効果を出すほうが仕上がりが美しいと思います。

重ね塗りについては，色の濃度を上げるために，各色を重ねることがあります。

●最後に，色鉛筆の画材としての能力を引き出すために作家がするべきことは何か？　あなたのご意見を聞かせてください。

○色鉛筆は難しい画材です。使いこなすには，テクニックと一種の職人気質が要求されると思います。

恐らく私は，ペインティングに戻るほうがいいかも知れません。（笑）





▼J・パウエルとL・フェニモアの日本のエージェントは㈱イマ（担当・堂巣企画室＝山本英里帆さん）。作品制作の依頼や、各イラストレーターの既存作品をポジフィルムによって二次使用することも可能。☎03（3740）4325。



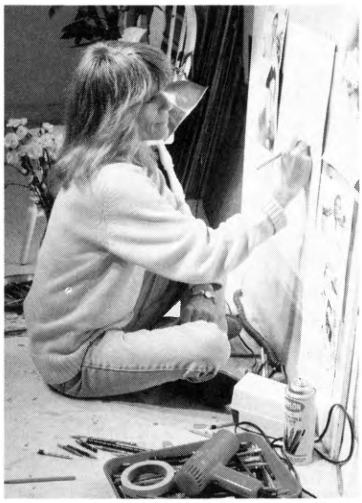
LINDA FENNIMORE ●リンダ・フェニモア

私が目指している表現は，ありきたりの静物をそうでなく見せることです

●色鉛筆を使い始めたきっかけと理由を教えて下さい。
○イラストレーションを描き始めたときから，色鉛筆を使っています。理由は一番コントロールしやすい画材だからです。
　私はアート・スクールに行かなかったし，ペインティングには何となく馴染めなかったのですが，ドローイングは大好きで，色を使う絵は色鉛筆で覚えました。
　私の初期のスタイルは，とてもかっちりした描き方でした。輪郭線をしっかり描いて，色面ごとにフラットに塗っていくという方法です。この描き方はコントロールはしやすかったのですが，時間が掛かるので補助的に絵具とカラーインク，エアブラシと黒インクを使うようにしていました。
　次に，私はこの方法をドローイング・イン・カラーと呼んでいるんですが――大胆で味のあるストロークの，リラックスしたスタイルも始めました。それはそれで面白かったけれど，リスクの多いスタイルでもありました。
　しばらくは，その二つの全く異なったスタイルを続けていましたが，徐々にはじめのカッチリした描き方に，リラックスしたスタイルを合体し，今の表現法が生まれました。
●作品は色鉛筆だけで描きますか？　他に使う画材があれば教えて下さい。
○現在は，大画面でパステルの太いストロークが必要なとき以外は，もっぱら色鉛筆だけを使っています。
　私は主にファーバーカステルのポリクロモスを使っていますが，この画材に絶対必要なものは，弱めのフィクサチーフです。色鉛筆の顔料は，思わぬところに付着して絵を汚すことが多いので，まず，その汚れ防止。また，細かい部分に別の色がのらないようにするため，マスキングの感覚でスプレーします。
　もうひとつ。私は電気鉛筆削りなしでは何もできません。少なくとも8台は持っているでしょう。(笑)
　そう，失敗が多いもので，消しゴムもたくさん使いますね。鉛筆の美点は「いくらかは消せる」ということですから。(笑)

印象派の点描技法と同様に，隣り合う色の粒子同士で混色効果を生じさせる

●どんな方法で混色をしますか？　また，1作品平均で何本くらいの色鉛筆を使うものですか？
○色鉛筆は，厳密には混色しない画材だと思いますし，それが魅力でもあると感じています。今，言った混色とは顔料と顔料を直接，紙の上で混ぜることです。



　本来の色鉛筆の混色は，混合ではなく，隣り合う色の粒子同士が，目の中で混色の効果を上げることです。つまり，印象派の点描技法と同じことで，そうすることによって，色鉛筆の顔料が持つ特有の生き生きとした色彩を最大に引き出した混色が可能になるのです。
　例えば，オレンジの陰の部分を描くときには，単一の暗いオレンジ色や茶，あるいは紫を使うのではなくて，私は，オレンジ色と明るいブルーの線の組み合わせによるハッチング（細かい格子模様）で，それを表現するということです。
　それから，使う色数ですが，どんな仕事でも20～50色は色鉛筆を使っていると思いますよ。

題材はライティングと構成を考えて自分で写真を撮り，アイデアを練る

●制作のプロセスについて，具体的に教えてもらえますか？
○大抵の場合は，できるかぎり描く題材を手に入れ，自分で写真を撮って，それを参考にします。人間がいる絵の場合は，いつもモデルになってくれる友達がいるので彼らに頼みます。
　静物のイラストレーションで，私が特にやろうとしているのは，ありきたりの物をそうでなく見せようということなので，ライティングとか構図のとり方が，とても重要になるのです。だから，ただ1枚の写真を渡されるより，自分でいろいろとやっていくことでアイデアが得られるのです。
　いつも一番好きな写真に合わせてラフ・スケッチを描き，ゼロックスで仕上がりの大きさまで拡大し，それを用紙に重ねて，アウトラインをトレースします。
　最初は青か茶の色鉛筆で軽く描き始め，陰の部分を描き，細部の明るい表現のイメージができるまで，最初の単色で描き進めます。そして，それを汚さないようにするためフィクサチーフを吹き，ディテールを加えながら，徐々に濃く，そう，最低7～8回は塗り重ねていきます。

描く商品の性格と要望に合わせてハッチングの「質」を変えていく

●あなたのハッチング技法は，正に色鉛筆の教科書と言ってもいいほどですね。
○線と線を交差させるクロス・ハッチングが，私の使う唯一の方法ですが，その線の粗さやアウトラインの数，ストロークの強さなどを描く題材やクライアントの要望によって，様々に変化させます。
　例えば，女性向けのスキン・ケア商品なら，ストロークが見えないくらいに細かくするし，逆にジャズのサキソフォン・プレーヤーのポスターなら，大まかな太いストロークとワイルドな色合いで荒っぽく表現します。
●色鉛筆の画材としての能力を最大限引き出すためには，どうすればいいか，アドバイスしてください。
○色鉛筆に向いているアーティストは，恐らく，描くのが好きな人ではないでしょうか。(笑)　かなりの忍耐力があり，ディテールと微妙さを楽しめる人です。
　他のことと同じで，それをたくさんやれば，何が好きなのか，見つけられるはずです。好きなことをつき詰めていくこと，というのが，私が言えるベストのアドバイスでしょうね。

僕の作品作りのポイントは，紙の目を大切にし，そのテクスチャーを生かすことだ

PAUL YALOWITZ・ポール・ヤロウィッツ





▼P・ヤロウィッツの日本のエージェントはインターリンク・プランニング。作品制作の依頼や二次使用権管理を行なっている。☎03（3797）5855。

何故，あまたある画材の中から色鉛筆を主要な画材として選んだの？
○子供の頃はいつも色鉛筆を使って絵を描いていた。昔から使い続けてきた色鉛筆だから，いくつになってもピッタリくるし，使い続けるのが自然の流れだったね。

ニューヨークのスクール・オブ・ヴィジュアル・アーツ在学中にはオイル，パステル，水彩などの画材も使ったが，卒業後は結局，色鉛筆に戻ってしまった。

絵を描く時には，色鉛筆は常にコントロールしていないといけないので，このような作品を仕上げるまでの緊張感が好きだ。僕は丁寧に描き込むので，大きな作品を仕上げる時には時間が掛かるし，大変だよ。だけど，ポスター向けの作品は結構大きめに仕上げているけどね。

色鉛筆で塗ったところには消しゴムは使わない 色の修正が必要なら，上から別の色をのせていく

●作品は色鉛筆だけで描きますか？　併用する場合にはどの画材を使うの？　また，使うアートサプライ（用具）について教えて。
○作品を仕上げるには，ほとんど色鉛筆を使うのだけど，陰の部分や輪郭などには普通のドローイング鉛筆も使う。以前は黒檀の鉛筆を使っていたが，今ではドローイング鉛筆のＨ，２Ｈ，ＨＢ，ＦかＢなどを使っている。スケッチを描く時には鉛筆を使っている。

消しゴムは鉛筆で描いたスケッチを消すときにしか使わないので，色鉛筆で塗ったところには消しゴムは使わない。色鉛筆の色を修整する時にはその上に別の色をのせるようにしている。
●色鉛筆は絵具などと比較して，混色が困難な画材と言われているけど，混色はするの？
○僕は普通，混色はしない。ドローイング鉛筆で描いた上に，色鉛筆で色をのせることはあるけどね。しかし，初めに塗った色だけでは気に入らない時に，その色の上に新たな色を塗ることもある。また，オリジナルの色を作りたい時や色鉛筆で塗った色が明るすぎる場合には，ドローイング鉛筆でその上にのせ，色の補正をすることもある。

色鉛筆をミィディアム（画材）として使っている作家はほんとうに少ないけど，大半の人は混色していないと思う。

僕の場合，大体，１作品あたり，30〜50色の色を使うと思う。

鉛筆で明暗を描き分け，色鉛筆で彩色，その上に，再度，鉛筆を重ねていく

●制作プロセスを教えて。
○まず，鉛筆の２か３Ｈぐらいを使い，本当に薄くスケッチを直接用紙に描きます。そして，何本かのドローイング鉛筆で陰部分の下塗りをし，陰影をハッキリさせます。ドローイング鉛筆で輪郭がハッキリしてから，色鉛筆を使い始める。

色を全て塗り終えると，最後にまた鉛筆を使い，陰の濃い部分を塗ったり，色とエッジの補正をしたりする。質感を出すために，円運動で極く薄く塗るということもあるけれど，ドローイング鉛筆で下塗り，上塗りをしたりしている。
●あなたの作品が高いレベルで個性的に仕上がっているのは，どんな技法を用いているからでしょうか？
○僕の色鉛筆の塗り方の特徴は，とても薄く色をつけるということだね。殆ど鉛筆に圧力をかけずに，１㎜〜２㎜程度の円運動をさせながら描いている。円運動で色を塗る理由は，もちろん，色をフラットに塗ることができるということがありますが，下描きの鉛筆のライン，ストロークの部分が見えるのが嫌いなので，紙のテクスチャーを失わずに下描きした鉛筆のラインをカバーし，見えなくすることも理由の一つです。

円運動で塗るというのは僕にとって，とても自然なことで，例えば，エッジ部分や細かい部分でもすべて円運動で描いている。円運動で塗る以外は考えられない。色をフラットに塗るには作品作りにおける時間と根気が必要で，物，人そしてバックグランドにしても同じように全て小さな円運動で塗るということです。どうすれば均等に塗れるかというと，それは単に練習の積み重ねだと思うな。色の濃淡をつけたい場合には，ドローイング鉛筆での下塗りを濃くするか，薄く塗るかでコントロールしている。

また，塗ったところを汚さないために，作品は普通左から右へと仕上げていくし，いつも用紙と手の間に紙を敷いているので，擦って汚したり，手の脂をつけたりすることはありません。

一定の濃さとタッチ，ピュアな色を表現するため色鉛筆の芯はいつも鋭利にしておく

●色鉛筆の画材としての能力を最大限に引き出すために，どのようなことを心掛けていますか？
○いつも気を付けているのは，一定の濃さとタッチを出すためとピュアな色を表現したいので，常に鉛筆をきちんと削って使うということです。また，僕の場合，紙の細かなテクスチャーを作品に生かしたいため，決して強く色鉛筆で塗り込まないし，色を塗ったところを手でこすったりして紙のテクスチャーをなくしてしまうことは絶対にしない。

僕の作品作りにおけるポイントは，紙のテクスチャーを生かすということです。

（インタビュー：インターリンク・プランニング 岩吉隆悠）

高橋さんは，作品によってテンペラ，油彩，アクリルと幅広く画材を使い分ける作家ですが，それらの画材とはテイストのだいぶ違う色鉛筆を使うようになったのはいつ頃のことですか？　また，それを選んだきっかけは何ですか？
○初めて色鉛筆に魅力を感じたのは，子供の頃です。従兄弟が，白地図をうまく塗るのを見てきれいだなと思ったのが最初です。県境に当る周囲は濃く，内側はトーンを淡くして塗り分ける方法を教えてもらって，つまりうまく見えるコツを掴んで，クラスメートよりも綺麗に仕上がったのを，先生に誉められたというような経験がこの画材に好意を抱いた，そもそものきっかけだと思います。

色鉛筆との第二の出合いは，ドイツ留学中でした。ドイツ人の学友が色鉛筆で，花や肉をスーパーリアルに描いているのを見て，大いに刺激され，彼から技法を教えてもらって，この画材の表現力を見直したんです。

もっともドイツでは，画学生が色鉛筆をよく使っていました。その辺が，日本とは随分違います。２×２ｍ位の大作を色鉛筆とパステルで描いたりしていましたから。

色鉛筆は使いやすい画材だし，グラデーションなども比較的容易に描くことができます。絵具とはまた違った魅力のある特有の色も気に入りました。
●日本では，色鉛筆は子供の画材のようなポジションに置かれていますから，画学生も積極的には使いませんね。その辺りの事情は相当違う。
○使い方が簡単だから，絵の基礎を学ぶのにはとても良い画材なんです。その上，使いこなせるようになれば，かなり表現力がある画材です。

僕のイラストレーターとしての初仕事は『クロワッサン』の挿絵の連載（60回）ですが，すべて色鉛筆とパステルの併用で描きました。

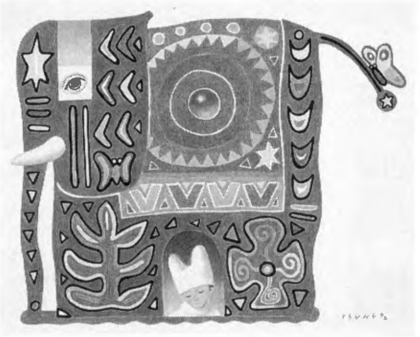
僕はサラサラ描くというタイプではなく筆圧を掛けてゴシゴシと塗り込むような描法なので，色鉛筆だけで描いていた頃は腱鞘炎になったこともあります。今も，たまに色鉛筆で仕事をするとストレス解消になって気分がいいです。(笑)



同上



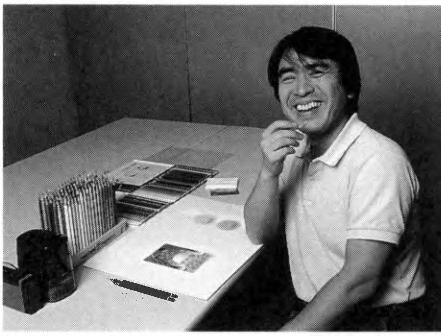
思索社刊「ほしがうたっている」より



同左

Mastering Color Pencil

色鉛筆は絵の基礎を学ぶのに良い画材で，その上，かなりの表現力がある



高橋常政
●TUNEMASA TAKAHASHI

粉状にしたパステルを下地に擦り込み［底］を作ってから彩色にかかる

●制作の手順，プロセスを教えて下さい。
○まず，トレーシングペーパーにデッサンを描きます。裏にグレーかブルーのパステルを塗り，予めジェッソを塗っておいた紙にトレースダウンします。これをフィクサチーフで軽く止める。

次にカッターで削り，粉状にしたパステルを小さく織り込んだティッシュペーパーに付けて紙に擦り込む。この過程を僕は［底を作る］と言っています。

それから，色鉛筆で彩色，鉛筆で仕上げる。これが逆だと鉛筆のカーボンで色鉛筆が滑ってしまう。つまり，のらない。鉛筆の役目はトーンを補強することです。鉛筆は硬めが良く，Ｈ～２Ｈを使います。軟らかいＢなどでは色鉛筆の色に鉛筆のカーボンが混じって絵が汚れてしまいますから。

混色は隣り合う色同士が視覚的錯覚で混ざったように見せれば濁りが出ない

●技法の面では，どうでしょうか？
○スグラフィート技法（スクラッチ）は良く使います。ジェッソを下塗りしているため，色鉛筆とパステルの層を薄く剝がすだけで，紙白が現れて紙を痛めずにスクラッチができます。

ハイライトが欲しい場合は，消去用ステンシルもしくは紙（トレーシング・ペーパー）を切り抜いた自家製のステンシルを当てて，消しゴムで色を取ってしまうこともします。
●混色するときの注意点はどんなところにありますか？
○混ぜるのではなく，櫛歯状に合わせていくと濁りが出なくていいと思います。

紙上で色を重ね塗りして混ぜるよりも，隣り合う色同士が視覚的な錯覚で混ざったように見せる方が濁りなく混色の表現ができます。

色を重ねて欲しい色を作る場合は，明るい色の上に暗い色をのせていきます。

例えば，岩を描く場合，まず，ブルーグレーのパステルを下地に塗ります。次に，グレーの色鉛筆を全体にのせ，鉛筆を使ってタッチを付けていきます。最後に，リアリティーを加えるために汚しとして，茶色を加えることもあります。つまり，今までの経験の中で得た，こういう場合はこうするという混色のパターンもあるわけです。

しかし，いつもパターンに沿って色を作っていても仕方がないし，本当に希望する新色は得られないので，試行錯誤の中から望む色を作り出す訓練を繰り返しながら体得していく方がいいと思いますよ。

今回登場した作家の使用している色鉛筆と用紙・理由の一覧

	▼色鉛筆	▼用紙
JENNY POWELL	**レクセル ダーウェント スタジオ** 軟らかいけれども，脆くなく，色数も豊富に備っているからです。また，商品自体も大変美しい。	**Schoeller shammer 4R(ドイツ製)** この紙は非常に白く，タフです。紙の目が粗いので，ドローイングの際の食いつきが良く，またカッターなどで修整したい部分を削り取っても表面の感じが変わりません。ただし最近，メーカーが製法を変え，以前とは紙質が変化し，困っています。
LINDA FENNIMORE	**ファーバーカステル ポリクロモス／カラレス** **カランダッシュ，レクセル ダーウェント スタジオ** ポリクロモスは，最も気に入っている色鉛筆。特別にすばらしい。先端のシャープさが保てるちょうど良い硬さ，顔料がとても多くて，軟らかい色鉛筆にあるロウ分がありません。そのため消しゴムも効きます。筆圧によって，細くはっきりした線から，たっぷりした面塗りもできます。	**Stone Henge Etching Paper(エッチング用紙)** 色ののりが良い柔らかさで，しかも，消しゴムが使えるタフさがある。軽く描いた線もカスレない，ちょうど良い紙の目。この紙には数色のバリエーションがあり，背景を塗り込む場合は，オフ・ホワイト，シルエット（背景を描かない）の場合は，ホワイトを使います。
PAUL YALOWITZ	**レクセル ダーウェント スタジオ** カラーバリエーションがあるし，硬すぎず，軟らかすぎず，僕にはちょうどいい硬度を持っていて使い易い。他社の色鉛筆には，軟らかすぎるものがあり，描いてもすぐ色落ちしてしまうことがある。	**Bristolのプレート，もしくはスムースな表面のもの** **Pearlという画材のオリジナル・ブランドも使う** スムースな表面なのに，色鉛筆ののりが良い。僕は，決して強く塗らないため，スムースな表面の紙でもテクスチャーが少し出て，作品に質感を与えられるから。
高橋常政	**ファーバーカステル ポリクロモス** **ステッドラー ルモクローム硬質色鉛筆** **スワン・スタビロ スタビロ・オリジナル** 日本製は朱色がまあ使えるという程度で，他の色は全てドイツ製。同じ名称の色でもメーカーによって微妙に色が違うので，特定の色は，特定のメーカーでと，経験の中で定まっていきました。自分に合う色を捜すコツは，紙に強く描いてみることで，これによって顔料の色自体を判断できます。 因に，フィクサチーフは再生用を選ぶこと。スプレーした後も，その上に重ね描きができるからです。	**ケント紙。KMKケント/白のイラストレーションボード等。** なるべく平滑なものを使います。あまり凸凹がないものが好み。紙のテクスチャーを利用する描き方もあるのですが，そればかりが強調されても困るので，平滑なものを使います。また，筆圧を強くかけて描く方なので，タフな紙でなくてはなりません。パステルも併用するので，顔料ののりを良くするため，予めジェッソを塗布します。これにより，消しゴムやスクラッチにもタフに対応できます。

Mastering Color Pencil

読者プレゼント

各社の提供により，上記作家愛用の以下，色鉛筆を読者にプレゼントします。記事の感想と希望商品名を明記の上，愛読者カード（本誌138ページ綴じ込み）で応募して下さい。詳細は，133ページを参照下さい。



5 名様

レクセル ダーウェント パステル色鉛筆12色セット（上）2,400円 同スタジオ色鉛筆12色セット 2,160円のセット ㈱ターレンス ジャパン ☎06-910-8825



5 名様

ステッドラー カラト・アクェレル水彩色鉛筆48色セット 4,800円 ステッドラー日本㈱ ☎03-3663-2851



5 名様

スワン・スタビロ オリジナル 硬質水彩色鉛筆24色セット 3,600円と色鉛筆技法書「オリジナル・テクニック」1,000円 のセット ロットリング日本㈱ ☎03-3237-3270





6 名様

ファーバーカステル スペクトラカラー油性色鉛筆24色セット 4,400円 ファーバーカステルジャパン㈱ ☎03-3255-4951

◉ホルベイン工業㈱から「アーティスト色鉛筆」が新発売された。その36色セットを15名の読者に追加プレゼントする。商品の詳細と申し込み方法はP.132を参照下さい。

ぼくのチョイス

立花ハジメ

the choice! 第67回



コマーシャリズムに参加するイラストレーションを

僕がデザイナーになりたいと思った'60年代の終わり頃，アンディ・ウオーホルや横尾忠則といった人達の肩書きは「イラストレーター」でした。アーティスト，現代美術作家という呼び名は存在していなかったんだと思います。つまり，イラストレーターというのが最も新しい職業として存在していたのです。その頃からすると，今，この肩書きの意味は全く変わってきたのですが，そのことに気付いていない人が多いのではないかと思います。赤ん坊に半年ぶりに会うとその変化に驚きますが，そばにいる親にはよく分からないように，日々変化するものに目を向け続けていると，「なんだかんだ言いながら，こういう感じで行くんじゃないか」と思ってしまう。でもそうじゃないんですよね。少なくとも皆さんは，変わったことに気付くべきだと思います。

今の時代にイラストレーションという世界で活動を続けるならば，もっと積極的に「広告美術」と関わることを意識してもいいんじゃないでしょうか。そうでなければ違う公募展や雑誌など，もっと自分をアプローチできる場に目を向けることも必要だと思います。ものを作っている以上，文化に参加するのは楽しいことです。今の日本でいうと〝コマーシャル〟ですが，まだまだ積極性が足りないと思います。

ただ，そういうシーンにおいても，手のぬくもりは求められています。今は放っておいてもデジタル化していく世の中ですから，もはやデジタルなイメージは必要とされていないような気がしますね。

それから，今回出品された中には，コンピューターで出力したものが多数あったんですが，余裕を持って制作している人は少なかったですね。こういう場合，機械の力ばかり見せつけられたって，面白くも何ともない。そこに制作した人の意思が見えてこないと，洗濯機や炊飯器に組み込まれた「便利な」マイコンとかわりないと思うんです。そこから一歩出て，もっと自由にならないと，逆に自分の作風を狭めることになってしまいます。まあ，昨日出来なかったことが今日出来るわけだから，誰もが一度ははまる道なんですが。





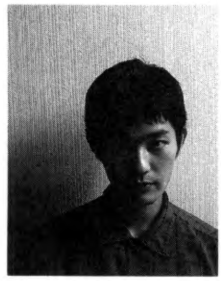
イラストレーションを描いた人たち



スパーク

東京都渋谷区　1992年結成
●イラストレーター

二人の天使
クラウェル，デーリアンに
愛と
宇宙の平和を込めて



古江雅史

東京都世田谷区　1966年生まれ
●デザイナー

パチッ・バチッ・10年前のレコードを引っぱり出して聞く。ウーム相変わらずイイ。今日仕入れたCDを聞く。カッコイイ。アナログだろうがデジタルだろうが関係ない。問題なのはソウルが有るかないかってことだ！と，思うこのごろ。



マー・セキグチ

東京都国分寺市　1966年生まれ
●イラストレーター

先日，渋谷東急百貨店の入口横で，ズボンを足元まで下ろしてじっと立って微笑んでいる青年を見つけた。少しの間，彼の表情を観察したが，パフォーマンスか本当にイッてる人なのか判断がつきませんでした。



ヤマサキナオコ

石川県金沢市　1970年生まれ
●金沢美術工芸大学

「ヒトのカラダって自然の一部分だから，自分のカラダに無理をかけることは環境破壊していることと同じなんだよ」と，ヒラキさんはいいました。
みなさん，お元気ですか？
私は元気です。



平澤貴也

東京都新宿区　1964年生まれ
●フリー

瞳を凝らして足元を見ると結晶や分子，視野を広げて宇宙を見ると惑星の公転と，上にも下にも幾何学的な世界が広がる。この大きな構造を動かす物は何だろう。それは幾何学的な冷たさではなく，ひとつの意思とも言える物だと感じる。



パルコ木下

東京都台東区
●子供現代美術研究家

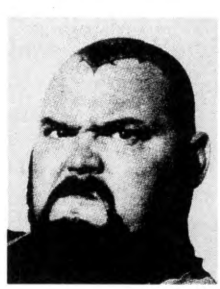
男にポコチンがあるようにMac.にはマウスがついている。私はマウスをポコチンでダブルクリックすることにより人間初IIfxとのSEXに成功！そしてりんご屋の娘さんからは「売るんじゃなかった～」とお褒めの言葉もいただきました。



開楽智治

大阪府堺市　1957年生まれ
●フリーイラストレーター

体力維持のため，今水泳に凝っています。でも平泳ぎ，クロール，バタフライ，背泳なんて，進行方向に対して全て頭が前で足が後ろですよね。つまらないので，今，足が前で頭が後ろになる泳ぎ方を模索中です。



スティーブ・ウィリアムス&テリー・ゴディー

東京都台東区　1968年生まれ
●お茶汲み

☞ W・V・イネ男
☞ W・V・イネ男
☞ W・V・イネ男
☞ W・V・イネ男
☞ W・V・イネ男



大鹿智子

東京都台東区　1957年生まれ
●イラストレーター

料理の授業中，小さな女の子は考えました。「地球時間のスケールが光の速度なら，違うスケールの場所に行ったらどんなに動きまわっても動いてないように見えるんだろうな。石は凍った音楽だってギリシャおじさんも言ってた」



豊泉朝子

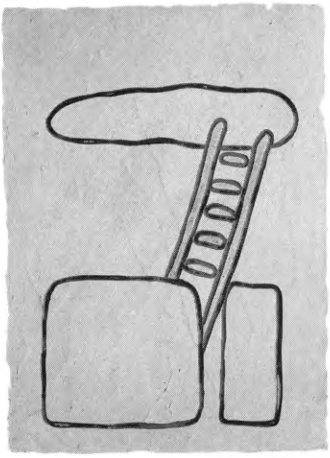
千葉県船橋市　1961年生まれ
●版画家

前略　朝子の理想のタイプは坂本龍一的内面美に渋澤龍彦，寺山修司のビョーキさを加味した，ジョン・ローン，吉田栄作風やつれ顔の似合う，ルー大柴ノリ&ビートたけしルックのおシャレな三高青年だよん。草々「ラブリィー!!」

■入選の10名には，ファーバーカステルジャパン㈱より，12色入り水彩色鉛筆セットAlbrecht Dürerとオリジナルビデオ（30分）が商品として贈られます。

準入選 one more step to the choice!

「雲とはしご」



やまもとちかひと 東京都 1966年生まれ ●イラストレーター

絵具を塗り重ねて彫る手法が，土っぽくていいですね。絵自体がシンプルなのはいいのですが，少し〝ほのぼの路線〟から離れると，独特のあたたかさが生きてくると思います。

「軍産複合体」



鹿股 浩 東京都 1959年生まれ ●イラストレーター

全体的にデザインされていて美しい。このグラフィカルな要素を残しつつ，もっと絵画っぽい奥行き，3次元的なものを描くと面白いかもしれませんね。

「だんだん」



添田あき 神奈川県 1964年生まれ ●グラフィックデザイナー

画材も素材も何でもありのイラストレーションで，これだけシンプルにまとめてあるのはすごい。モチーフ，画材，用紙の相性が良く，見ていて気持ちがいい作品です。

「友よさらば」



前田義高 東京都 1965年生まれ●フリー

31・5センチ角の用紙として本物のレコードジャケットに描いてしまうような，発想とフットワークの軽さが面白いと思いました。

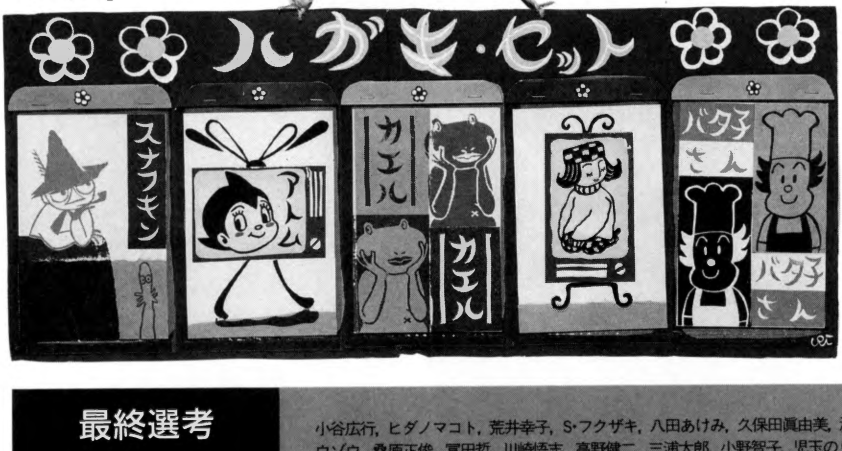
「AERO PLANE」



舟見 桂 東京都 1962年生まれ●イラストレーター

上手くて迷ってしまった作品はたくさんありましたが，その中でも圧倒的に上手い。イメージとテクニックが見事に合致している人だと思います。

「ハガキセット」



たにぐちうり子 埼玉県 1970年生まれ ●無職

こういう駄菓子屋的な見せ方をされると興味をひかれます。全体のバランスもいい。ボール紙に版画というスタイルがノスタルジックで，なかなか面白いと思います。

チョイスまで，あと一歩というところまで残った準入選の作品と立花ハジメさんのコメントを紹介します。

最終選考通過者

小谷広行，ヒダノマコト，荒井幸子，S・フクザキ，八田あけみ，久保田眞由美，浅田弥彦，辻一郎，羽田瑛二，川本シュウゾウ，桑原正俊，冨田哲，川崎悟志，高野健二，三浦太郎，小野智子，児玉のりまき，神山ますみ，坂東慶一，桜庭誠

モノクロームの世界

雲に描く

羽山恵
Kei Hayama

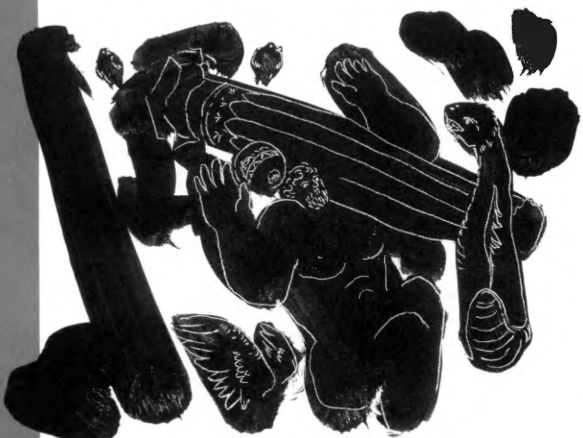
何も考えずに絵具を紙に塗りつける
偶然そこにできた雲のような形
その意味のない塊から
羽山恵のイラストレーションが始まる



Black gesso and white charcoal pencil on paper. 240mm×170mm



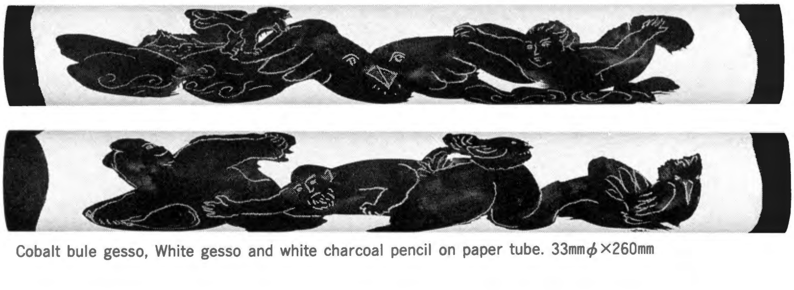
Black gesso and white charcoal pencil on paper. 230mm×340mm



Red oxide, Black gesso and white charcoal pencil on paper. 240mm×330mm



Red oxide, Black gesso and white charcoal pencil on paper. 230mm×390mm



Cobalt bule gesso, White gesso and white charcoal pencil on paper tube. 33mmϕ×260mm



Carmaine gesso, White pastel and white charcoal pencil on paper. 230mm×280mm



Carmaine gesso, White pastel and white charcoal pencil on paper. 230mm×390mm

軌跡との対話

ある時，白い画面に塗られた黒い塊に興味を持った。そのマッスや動きは，私に何かを語りかけてきた。

何も考えずにただ絵具を塗り付けることから始める私は，体の中から起こる自然な動きに任せ，一度に何枚も描く。机や床に置かれたその軌跡たちが私に語りかけてくるのを待つ。

人が空に湧く雲を見て，そこに何かの形や物語を見るように，私は軌跡と対話する。すぐに語り合えるものもあれば，いつまでも出来ないこともある。小さな塊が顔に見え始めると，白いチャコールペンを走らせ，それは顔になり，塗り跡は手足になる。主役が決まるとストーリーが浮かび，鳥が羽ばたき，まだ会ったこともない不思議な動物たちが動き出す。

こんな自由きままな描きかたで，いつ現れるかわからないものたちと出合うため，たっぷりと付けた絵具を，気の向くままに，気に入ったものに塗り付けながら描いていく。

（羽山 恵）



Black charcoal pencil on paper.　280mm×380mm



Carmaine gesso, White pastel and white charcoal pencil on paper. 240mm×335mm

Kei Hayama

雲に描く



Black gesso and white charcoal pencil on paper. 120mm×195mm



Black gesso and white charcoal pencil on paper. 220mm×330mm

ハート・ブルーに白い薔薇———三嶋典東

1.男40歳ありけり，日がな絵を描きて

絵を描きてい！　と羽山が言った，気がした。描いてみりゃええが，と応えるかわりにグラスの中のバーボンを喉へ。どっかで一杯やっていた時のことだ。

ん，なことがあったことも忘れていたころ，ドサリと目のまえにスケッチブックやカルトンに挟んできた絵を，彼は積み上げた。こんな所でワルイですけど…と彼は言った。その日も酒場でだった。不意打ちポルカだ（？友人の書いたエッセイのタイトルがナゼここに？）いやはや，てめえの絵を心配せにゃならんじぶんなので弱りましたが，羽山の気迫に押され，黙って見ていった。好みだなァこれは…といった数点をセレクトして，またそれらを眺めては，アルコールを飲みつづけていたはずだ。

彼はそのとき，旅の話をいつになく，すこしムキになってしたな。イタリアでのこと，ニューヨークのこと。こっちはそのころ外はどっこも行ってないけんね，四国や五島の中通島のことでも話したっけ，確か。酔っていれば話は跳ぶ飛ぶ，腰を折るのはいつもじぶんだが。

2.雲の置かれた机

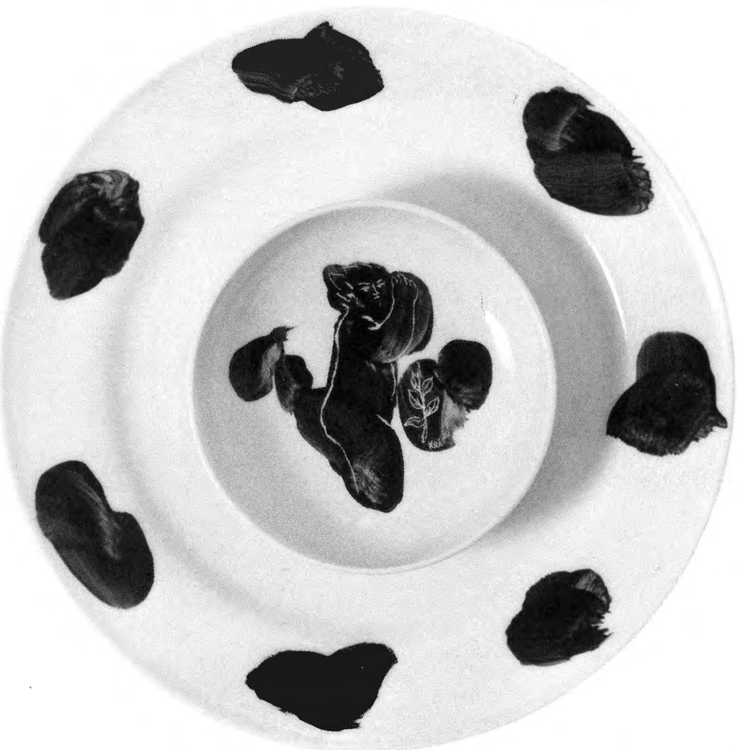
彼の周辺にはビッグ・ネームの人もいたし，名うてのクリエーターがいるのも知っていたから，その名をじかに出して，見てもらったほうがいいよ，と半ば責任のがれにとられるのもかまわず言ったことは一度や二度ではない。

この初夏のころ，1年ぶりくらい，羽山がまた絵を積み上げた。酒はあとにした。ゆっくり見せてもらってから，酒場に行って話しこんだ。こんどはちと嬉しい気分がして，酒の味はこれまでじゃ一番の気がした。

むかし話に花も咲いて，14年も前に偶然知り合いになったころのことまで話題に出た。少年時代のいなかのことでは，こっちのいなかの方が勝ちだとか，ランプはあったか？などと自慢したのは，これまたじぶんだが。

さまざまな感情を筆で，雲が生まれるようだわいなと思ったのだが，マッスを描くことから彼の絵が始まる。墨の黒，グリーク・ブルーときにコルシカ・ブルー，ときに朱墨の橙色。と，ある日に気の向くままにそれらの色のマッスと彼は対話をする。JAZZを愛する羽山は，もしかしてフリー・セッションでも演奏するように，一瞬よぎるかそけき物語を語るように，ホワイト・ライン・ストロークをその上に走らせて行くのだろうか。　'92・10・2夜

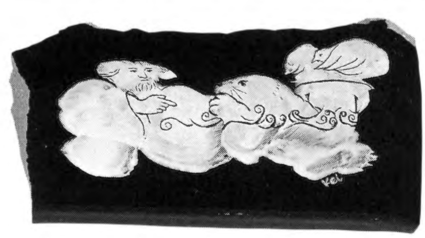
Blue violet acrylic enamel and scrach on white plates. 190mmϕ and 95mmϕ



White acrylic enamel and scrach on kawara. 85mm×115mm

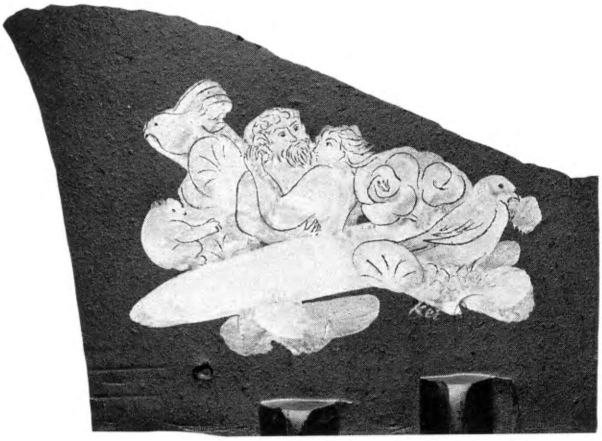


White acrylic enamel and scrach on kawara. 85mm×155mm



Kei Hayama

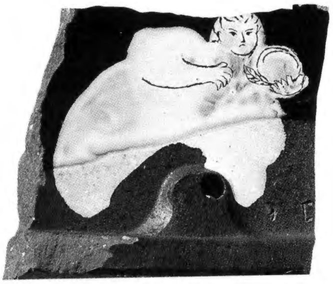
雲に描く



White acrylic enamel and scrach on kawara. 140mm×210mm



Red oxide, Black gesso and white charcoal pencil on paper. 240mm×320mm



White acrylic enamel and scrach on kawara. 70mm×80mm



Cobalt bule gesso and white charcoal pencil on paper. 145mm×390mm



Red oxide, Yellow orange, Black acrylic, gesso and white charcoal pencil on paper. 185mm×260mm

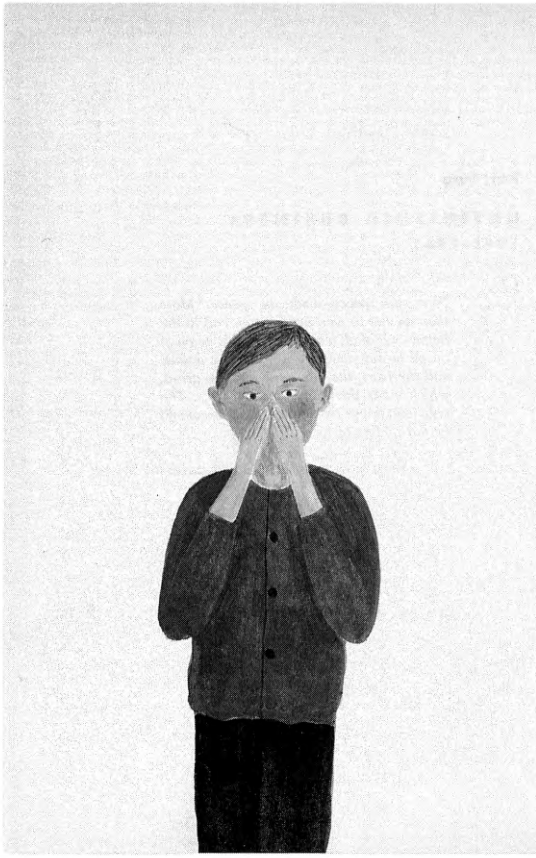


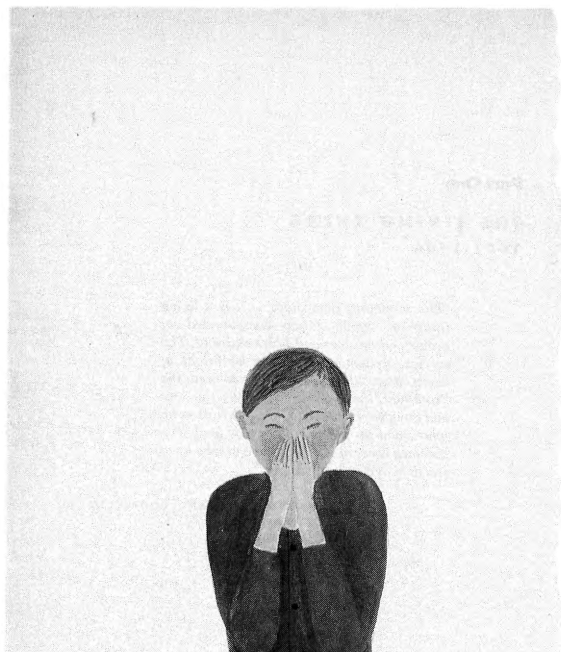
はやまけい●グラフィックデザイナー（日本グラフィックデザイナー協会会員），1952年和歌山県新宮市生まれ。武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科卒業後，㈱日本デザインセンターを経て，デザイン・クリエイティブ会社㈱ジェイストローク設立。現在までの主なクライアント＝トヨタ自動車，ニコン，積水ハウス，アサヒビール，ソニー，西武自動車，大京，竹中工務店，協和醗酵，松竹映画，旺文社，HOYAなどの新聞，雑誌，ポスター，ロゴタイプ等のデザイン制作を続ける一方で，イラストレーターとしての道を歩む。

「また会おね」

渡邉良重

毎日の生活の中に転がっている光景を、ひとつずつ拾って描く
渡邉良重の手を通して、ちょっとしたことの大切さを物語るように







親しむ交際だから、天下国家の災となって、身を失うほど悪いことはあるまい」
　前半の男色批判をふまえると、そうかしらんと首をかしげたくなるところもある。武士たちは、〝傾国の美女〟ではなく、〝傾国の美少年〟の横行に頭を痛めていたのだから。しかし、男色が「義」という観念で君臣の交わりになぞらえられていること、そして、交際の盛りがせいぜい三、四年であるということは、美少年愛の特質と、女性との交際との相違点を要領よくまとめている。こうした男色と女色の差異を明確にした上で、我々にどうせよとアドバイスするかといえば、
「従って、時々は美少年を愛し、一方的に女色に偏らないための防衛手段とするならば、女を愛する時の乱れ心を戒め慎む一助ともなるだろう」
ナントいう画期的御意見！　男色、女色の特性をよくわきまえた上で、うまくバランスをとれ、というのである。気がつきませんでしたねェ。いったい今の世の中でこんな発想のわく可能性があるだろうか。かつて「ワタシはコレで会社をやめました」と小指を立てたCMがうけたことがあったが、ナルホド、「ヤバイ」と思ったらちょっと路線を変えて美少年に目を向ければ、度をこしてトラブることもなかったわけかア……などと真剣に感心するヒトがイマドキいるとも思われない。これは、いかに男色が批判されていても、それ自体が病的



されるのである。若くも美しくもない私には、もう誰も見向いてくれはしない。これからどうやって生きていったらいいのか。女であれ、美少年であれ、色を売った者たちが没落した時のオチコミは変わらないのである。
　同じような悟りへの道が日本の女性にあてはめられたのが、有名な小野小町の伝説である。彼女はその美貌ゆえに「色好みの遊女」とされ、老いて美のはかなさとこの世の無常を思い知る。

痛はしやな小町は、さもいにしへは優女にて、花の容輝き、桂の黛青うして、白粉を絶えさず、羅綾の衣多うして、桂殿の間に餘りしぞかし、歌を詠み詩を作り、酔ひをすすむる盃は、かい月輪に静かなり、まこと優なる有様の、いつその程に引きかへて。頭には、霜蓬を戴き、嬋娟たりし両鬢も、膚にかしけて墨乱れ、ゑんゑんたりし双蛾も、遠山の色を失ふ　＊2

能『卒都婆小町』では、若き日の美しい小町ではなく、むしろ梅ボシバアサンになり果てた小町の姿を、老女の面をかけて観客に見せつける。キンキラの衣を身にまとい、パッチリ



ヤンパラ願望も、ともかくも血を見たい、という切なる願いに裏打ちされていたのではなかったか。何かというとすぐチャンバラをおっぱじめたがる男たちをながめていると、まるでガキくさい戦争ごっこに狂じる〝永遠の少年〟たちにも見えてくる。どうやら殿方は、日常あまり血を見る機会に恵まれていらっしゃらないために、ワザワザ血を流してみないと生きているンダという実感がわかないのではないかとお察し申し上げる。生命の証しとして〝まっ赤に流れ〟ている筈の〝ボクの血潮〟は、切って流してみないと赤い色を見せてはくれないのだ。女の血をしばしばケガレとして遠ざけておきながら、人間はどこかで血を見ていないと、かえって落ちつかないという宿命を背負ってしまっているようである。
　この血や死への憧れをあますところなく語ってくれる武士の世界の聖典こそ、『葉隠』（享保元年、一七一六）である。三島が愛してやまなかったこの書物は、武士のあるべき道を示していると同時に、男色の聖書ともなっているのである。

戀ひ死なん後の煙にそれと知れ
　終にもらさぬ中の思ひは　＊2

上3点とも17cm×21.5cm　「美少年尽くし」(佐伯順子・著／平凡社刊)より

「良重列車」 唐仁原教久 アートディレクター，イラストレーター

渡邉良重さんは，列車である。ドアも床も椅子も木で作られた，二両連結のあの列車である。私はこの列車のファンであり，乗客でもあるのだ。この列車は，実にゆっくりと，ゆったりと走っているのだが，その走りは，適切な言い方ではないかもしれないが，透明感がある。彼女の人柄と作品が，この列車と実にしっくり重なるのである。

彼女はイラストレーターであると同時に，㈱ドラフトのアートディレクター・宮田識さんという，ふところの広いステージで，デザイナーとしても活躍している。彼女の列車は，デザインとイラストレーションという別々の車両を，実に程良く連結した列車なのである。そして私には，この列車が，一本の線路をゆったりと走っているように見えるのだ。現在，貴重とも言える彼女のシンプルな技術や技法が，逆に多くの物語を感じさせてくれるのだと思う。

今日も「良重列車」は，特別な加速も加えず，淡々と一本の線路を走っていく。広告，エディトリアル…と，あらゆる領域の中で，もっともっと北上して行くのだろう。

「よそみしてない絵」 日下潤一（談） 装丁家

渡邉良重さんのイラストレーションは，ラコステのシリーズ広告と『イラストレーション』52号のSHOW CASEで知ったのですが，一度見ただけで，他の誰とも似ていない，独特のものを感じました。強烈ではないんですが，形も色の抜け方も繊細で，かつ知的なイメージです。なにより絵のたたずまいがシャキッとしていて，よそみをしていない。つまり誰かに似せようとも，時代に合わせようともしていないという意味ですが，今のイラストレーションの世界で，これはすごく難しいことだと思うのです。

装丁の仕事で何度か一緒に仕事をしていますが，彼女のイラストレーションは，タイトルが入ったり著者名が入ったり，デザインされたとき実にハマってくるんです。これは荒井良二さんにも言えることですが，その本ごとに一生懸命工夫してくれる。装画の場合，本の内容を汲み取れることが重要になってきます。中身をきちんと読めないで，キャラクターだけで勝負するイラストレーターが多い中，渡邉さんは貴重な存在です。



「銀の夢」(1992年 講談社)「フィレンツェの台所から」(1992年 晶文社) 共に装丁＝日下潤一

「また会おね」 渡邉良重

今の私には，「こういう絵が描きたい」という，はっきりしたスケッチはありません。でも，その時々で私が好きなもの，ひかれているものがあって，それは形にはならなくても心に残っていきます。少しずつ少しずつ積もっていく。それが私の描きたいもの，描いてきたものにつながっているのではないか，という気がしています。

たとえば，都会にいて普段忘れがちなのですが，懐かしい感覚や好きだったものに出合ったときに心が動きます。特に自然のもの……草の香りや鳥や虫の声，思い出の野の花，木の葉が風に揺れる音とか……。この間読んだある文章に，葉ゲイトウやナデシコといった懐かしい花の名前を見つけて，するとまるで蓋が開くように花の名前を思い出していく。ホウセンカ，カンナ，グラジオラス，クロッカス，ヒヤシンス，マツバボタン，葉ボタン，彼岸花，オミナエシ，萩の花，ヒルガオ，リンドウ，母子草，シロツメ草，スミレ，ねむの花，まだまだいっぱい。思い出しただけで胸が熱くなりました。

ほかでは，音楽。私は矢野顕子さんが好きで，よく聞くのですが，矢野さんの音楽を聞いていると，やさしい心，きれいな心になれる気がします。やさしくて，広くて，大きくて，深くて，高くて，かわいくて，ときどきちょっと切なくなったり，楽しくなったり。言葉がとても大切にされていて，いいなあ，と思います。歌に救われるという気持ちを私ははじめて知りました。聞くたびに感動があって，それはいわゆるどーんという感動ではないのですが，静かな，いつまでも残るような感動があります。少しずつ私の心の中で育っていく私の一生の宝物です。いつまでも友達でいてほしい。

うまくは言えないけれど，私の絵もそうであってほしい。矢野さんの音楽のような絵が描けたらいいな，と思っています（矢野さんの境地に達するにはいささか修業が足りないのですけど）。スタイルや技法はあまり気にしないし，私にとって大切なものではありません。ただ，ほんの少しだけでも心に残る何かを描いていけたらと思っています。

ちなみに「また会おね」っていうのは，矢野さんの曲のタイトルです。愛のある言葉だと思いませんか。



わたなべよしえ 1961年山口県生まれ。'83年山口大学を卒業後，2年間筑波大学の研究生となる。現在㈱ドラフトにデザイナーとして勤務。

新連載

絵本フィールド・ノート

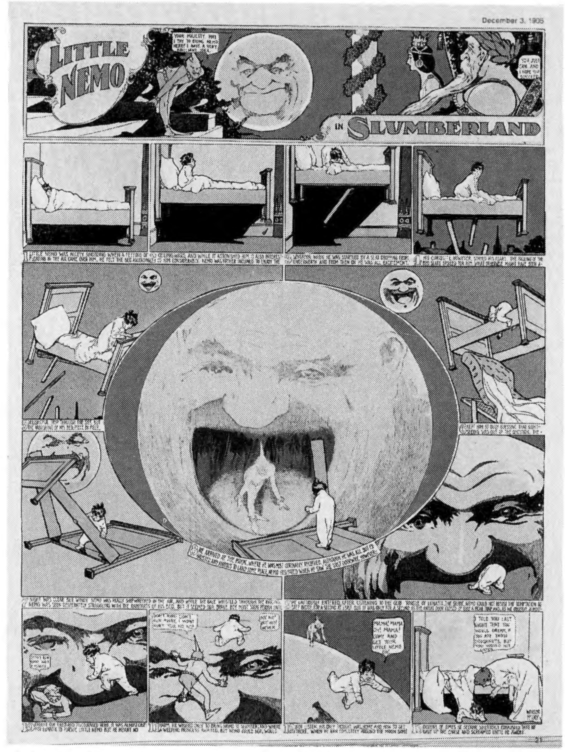
たかが紙とインクのこの極上の味！

まつだもとこ
松田素子

1955年山口県生まれ。早大卒業後，偕成社で雑誌・絵本等の編集に携わり，月刊『MOE』の編集長を勤めた後退社。フリーに。絵本対談集『素直にわがまま』等の編集プロデュースを手掛けた。編集の他に，ライターとしても活動。



「Little Nemo」Winsor McCay
この作品が生まれた1905年あたりといえば，1902年の仏で，メリエスが映画「月世界旅行」を発表。同年英国では「ピーター・ラビット」の初版刊行。1904年の劇場で「ピーターパン」の初演が大喝采で迎えられた頃。この本は「ノスタルジア・プレス」から出版されたもの。



中心の月の絵の大胆なコマのレイアウトが素晴らしい。このコマを囲む四つのコマのバックの色は緑・赤・橙・青と変えられていて，美しいハーモニーを生む。

90年前の宝物から

それは今世紀初頭，1905年10月のある日曜日のことだった。ひとつの奇跡的なコミックスがその朝突然，人々の目に飛び込んできた。タイトルは『LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND（夢の国のリトル・ニモ）』。作者はウィンザー・マッケイ。そのとき34歳。

当時のアメリカで，ニューヨーク・ヘラルド・トリビューンという新聞を読んでいた人がどれだけいたか知らないけど，その人達が私はほんとにうらやましい！　彼らはその日からなんと11年間におよぶ日曜日の朝ごとに，新聞を開くだけで，こんな傑作をやすやすと目にすることができたのだ！

とにかく私はこの『ニモ』を見るたびに，つくづく思う。「メディアとメディアの間には，宝物がおちている」と。

――もともと，たとえば絵本なら，絵本以外のものが絵本の可能性を照らし出すことはよくあることだ。そのうえほんとうの本物というものは，たとえどんなに古い時代のものであっても，必ずいつも，あらゆる未来を開く鍵を秘めている。『ニモ』はまさしくそれだ。少なくとも私は『ニモ』をノスタルジーで眺めたことはない。いつ見ても新品。ドキドキワクワクホレボレする。それに，なによりまいるのは『ニモ』を見ていると，「ジャンル」とか「メディア」とかいう言葉にまつわる面倒くささが，あっという間に溶けてしまうのだ。絵本とは…とか，イラストレーションとは…とか言ってるひまに，とにかくもっとひろびろと，手（技術）も心も出し惜しみしないで，まず目一杯楽しんでやってみなよと言われてる気がする。元気になる。

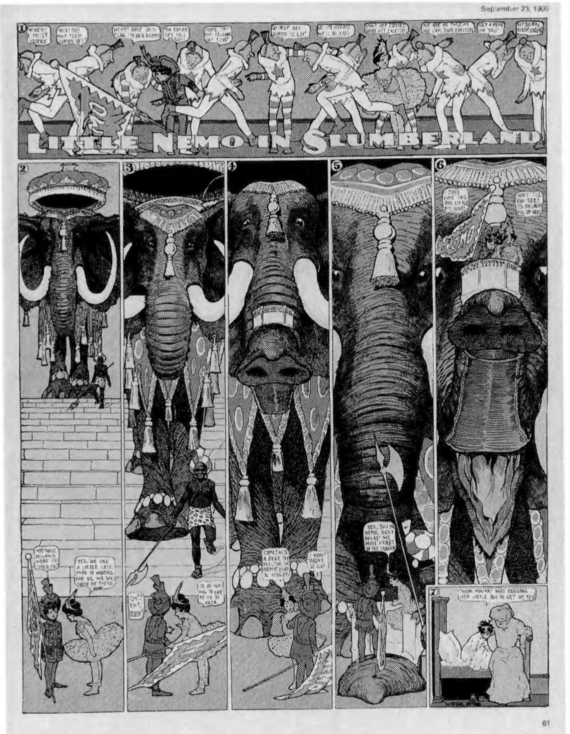
『ニモ』という原点

私が『ニモ』を見たのは10年ほど前だ。そのとき私はすでに絵本の周辺をうろつき始めて５年が経っていた。私に『ニモ』を教えてくれ，そのうえ諸々の事情で絶版になった日本語版を２冊あるからとプレゼントしてくれたのは東逸子さんである。感謝！　それ以来『ニモ』は私が絵本とか本とか物を作るとか，そういうことを思うときのひとつの原点になった。その東さんは「とにかく絵よ！　すごくチャーミングで，めちゃくちゃうまい！　それにハイパーなのよね！」私は「うん！うん！」…と，まあ，こんな調子で，二人で話していると『ニモ』に関してはビックリマークだらけの会話になる。

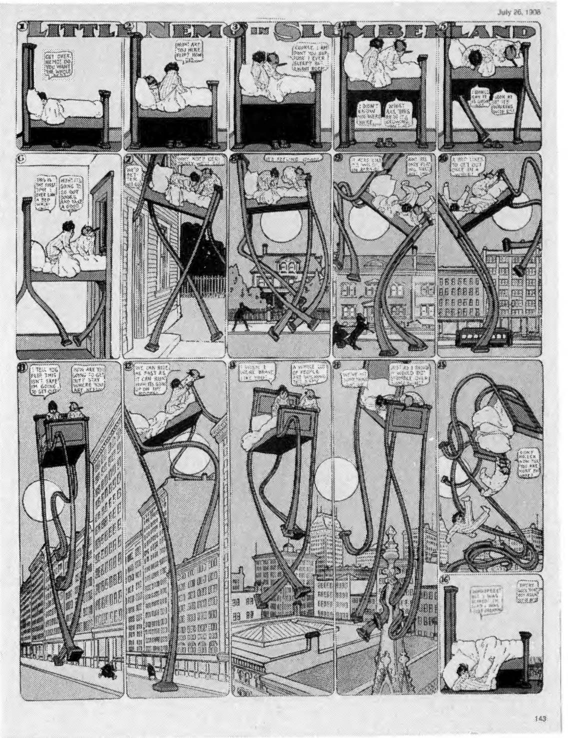
「今だと，こういう世界はすぐ映像で，それこそCGでやろうということになるんだろうけど，私が思うにヘタにアニメ化するくらいなら，絶対にこのままのほうがいいと思う。たった何コマかのつながりや，たった１枚の絵で，ほんとうに時間を感じさせるでしょ。深く感じさせて足を止めさせる。手法は素朴なんだけど，醸し出す何かがとてもハイパーなのよね。これからどんなメディアが発達することがあっても，『ニモ』の場合は，印刷されたこの形が，なによりもハイパーで尖鋭的でありつづけるんじゃないかしら」と東さん。

東さん同様，たむらしげるさんも『ニモ』を大切な原点にしている一人だ。たむらさんは20年くらい前，20歳の頃に見て，ひと目，「あっ」と思ったと言う。

「そのころ僕はまだ凸版印刷に勤めてて，ひとコマ漫画風のものを描いていた。『ニモ』を見たとき，まず感じたのは子供の頃にこういう世界に出合いたかったなあということだったね。子供の頃に見ていたかった…。だから今，僕は，絵本なんかの仕事をするとき，そういうものを作りたいと思っているのかもしれない…。



見ての通り見事なカメラワークを思わせる映像的演出。W・マッケイは「恐竜ガーティ」というアニメも発表しており「アニメーションの始祖」とまで言われている。



ベッドの足が伸びて…なんていうイメージは夢の中ならではの醍醐味。このあたり「不思議の国のアリス」の影響もあるのでは，と日本への紹介者・小野耕世氏は言う。

「ニモ」に教えられたことと言えば，作品を作る姿勢というか，そのへんのことかな。今世紀初めの物なのに，今ますます輝きを増しているし，新鮮な驚きを感じる。これってすごいことだよね。ある時代だけに通用するものじゃなくて普遍性があるってことだから…。そういう意味では僕自身も作品を描くとき，マッケイの時代の人に面白がってもらえるかどうか，50年後の人にはどうかってことを考えるよ。それとね，マッケイの頃は，たとえば絵本はすごく高価で，決して今ほど一般庶民の物じゃなかったでしょ。それにひきかえ『ニモ』が発表されたのは新聞だからね，大量に刷られていろんな家庭にたどりついたわけだよね。僕はそこのところも，とても面白いと思ってる」

そう話すたむらさんの絵本の中で，「ニモ」が息づいている作品といえば？

「『よるのさんぽ』ですね。…『クッキーサーカス』もそういうところがあるかな」という答え。『よるのさんぽ』で男の子がひと足ごとに大きくなるあたりの展開の向こうには，まさしく「ニモ」がいる。

イギリスで絵本デビューを果たし，マザーグース賞も受けた，きたむらさとしさんが『ニモ』に会ったのは，16，17歳の頃。洋書店イエナの本棚にそれはあった。

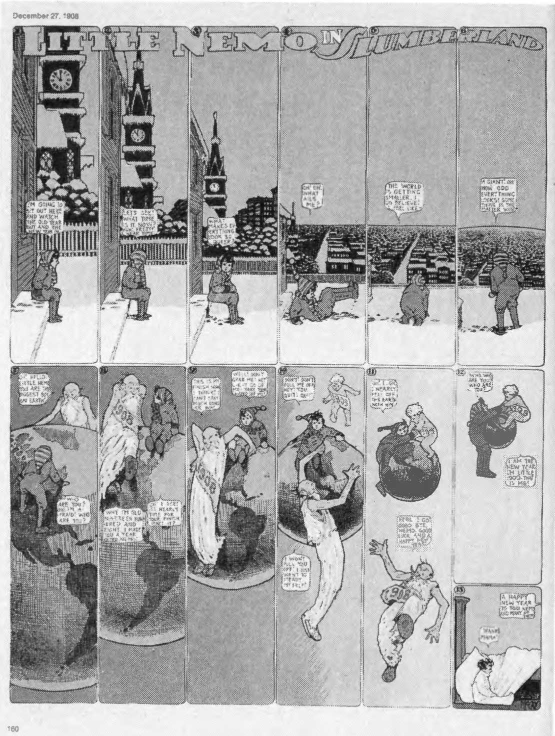
「それまでも絵は描いてたんだけど，『ニモ』で初めて〈絵で何かができる，物語が作れる〉ってことが明確に分かった気がする。こういう風にやっていいんだ，こんな表現ができるんだって思って，まさに目からウロコが落ちた。これは確実に自分のやりたいことと関係があると思ったんだ。

『ニモ』の何ページかを見ただけで，何か決定的なものがあった。その頃はイラストレーションという言葉が流行り始めた時代だったんだけど，『ニモ』を見て，イラストレーションだけじゃ出来ないこと，つまり絵と物語（言葉）が両方混ざっている表現方法というのにすごくひかれた。その魅力を，もしかしたら絵本よりももっと明確に，『ニモ』の１ページは見せてくれたのかもしれないと思うよ。…『ニモ』については思いが強すぎて，一つのキーワードでまとめられないんだけど，とにかくこれは僕自身にとってはもちろん，現代の絵本にとっても，基本的な何かを提示した作品だと思うな」――こういう身近なコメントを聞くだけでも「ニモ」と絵本が無関係でないことは分かるのだけど，ついでに言えばモーリス・センダックという，絵本界の世界的著名人の作品『かいじゅうたちのいるところ』『まよなかのだいどころ』も，本人が『ニモ』の影響を明言している作品である。映画では，かのフェリーニも「ニモ狂」を自認しており，ルーカスも，数枚の『ニモ』の原画を宝物のように飾っているという。

まどろみの国の意識

さて，絵本との関係ということで長々と書いてきたが，ここでやっぱり『夢の国のリトル・ニモ』のことを，話そう。

ニモというのは主人公である５歳くらいの男の子の名前だ。ニモが眠りにつく。するとやがて，まどろみの中から呼ぶ声がする。夢の中だけに存在する素晴らしい幻影の国があって，そこからニモのところへ，夜ごと使者がやってきているのだ。ニモを招待しているのは夢の国の王と愛らしいお姫様である。――「急ぐんだニモ」「目をさまさないで」。使者達はニモをベッドから誘い出すことはできるが，ニモの手をとることはしない。あとはニモ次第なのだ。ニモは毎回初めの数コマでスムースに歩き始めるのだが，そこは夢の国。なにが起こるか知れたものではない。果たして行く手に起



新年を迎えようとしているニモの向こうで景色がぐんぐん遠ざかっていき，年取った1908年が地球に別れを告げ，赤ん坊の1909年がやってくる。…素敵な発想だ。



「よるのさんぽ」
(たむらしげる作　1990年 架空社)
マッケイは自らの手でニモのアニメを作ったことがあるというが(私が見たのは，「恐竜ガーティー」だけである)，たむらしげるさんも現在，来年の発表にむけてコンピューターを駆使したアニメーション「銀河の魚」に挑んでいる。今世紀初頭と末に位置する二人の試みにおおいに興味がわくところだ。



「まよなかのだいどころ」
(モーリス・センダック作 1982年　冨山房)
彼は「センダックの絵本論」でマッケイをとりあげている。「マッケイと私は同じ主人公に，すなわち自分の中の子どもに仕えられているのです。私たちはどちらも，子ども時代の出来事の記憶によってではなく，押し潰され，せきたてられていた感情の記憶に従って描いているのです。そして私たちはどちらも，子ども時代に見た夢を忘れていないのです」

こる様々な出来事！　そして最後のひとコマで大抵はベッドから落っこちてニモは目がさめてしまう。そして次の日曜版で，また同じように歩き始めて，最後のコマで目がさめる。毎回毎回振出しに戻りながらも確実にニモは夢の国へと入り込んでいく。

物語の展開にあわせて効果的に伸び縮みするコマ割りは，心ニクイほどの映像的演出であり，新聞カラー印刷の初期にこんなに美しい色彩が出せたことにも驚かされる。コマのレイアウトによって，ページ全体がなんとも美しく均整のとれた絵になっているのを見ると，ほとほとため息が出る。『ニモ』はコミックであり，絵本であり，一枚の絵画である。これほどコマ割りやフレーミングやレイアウトを巧みに操り，遠近法さえ夢の軸の中で自在にこなしたマンガ家が他にいただろうか。

それにしても，ミシガン州の田舎に生まれ，15歳まで電車も電灯も見たことがなかったという彼が『ニモ』の中で見せた現代を刺激するほどの，この新鮮でモダンなセンスはどうだろう！　17歳で旅回りのサーカス団に加わり，一座のポスターや背景画を描きながら都会へと出ていったという経験が，その絵にこんな祝祭的で宇宙的な空間と鼓動を与えたのかもしれない。

紙と印刷インクの極上の味

さて，おしまいに，ある日の『ニモ』にこんなとぼけたストーリーがあるので紹介してみたい。

おなかをすかせたニモたちが，ついにマンガのフレームをぽきんと折り，それで『LITTLE　NEMO』のタイトル文字をたたき落としてムシャムシャと食べてしまうのだ。〝O〞の字を食べながらニモが言う。「うん，なかなかいい味だね」。そのうち彼らはプーッと太ってしまう。そしてこう言う。「印刷インクを食べると太るのかしら」……。

もうひとつ。街角でニモは「リトル・ニモのポスター」と書かれたポスターを見つける。ポスターには夢の国での顔なじみの連中の姿が描かれてるのだが，ニモを見た彼らは「やあ，ニモ」と，絵の中から抜け出してくる。ところがそこで，やはりポスターに描かれていた王様に呼び戻されてしまう。「戻っておいで。おまえたちはただの紙なんだよ」

…ああ，そうだった。『ニモ』は紙にインクで印刷されたものなのだった…。日曜の朝ごとに，たっぷりのコーヒーやミルクとともにアメリカ中の大人や子供を楽しませ，そして時として惜しげもなく読み捨てられていったこの傑作!!　いつか新聞や原画は散逸し，いまや100パーセントを見ることはできない。が，しかし『ニモ』はこんな形で読まれたからこそ幸せだったのではないだろうか。作者マッケイが友人に宛てた手紙に書いている言葉はとても印象的だ。「ニモを描いているときほど，幸福なときはなかった」……。

そうして『夢の国のリトル・ニモ』は，私たちに，紙と印刷インクがこんなにも極上の味を出せることを教えてくれた。

卓越したデッサン力で描かれる夢の国は，実に緻密でリアルだ。そのリアルさが夢の国を支えている。夢とはいえ『ニモ』の夢の国は，むしろ現実以上に積極的に好奇心と冒険心にあふれ，しかもままならない世界なのである。

こうして〈夢〉というものを改めてとりあげることで，逆に〈現実〉を明るく照らし出すことができる，そのいい例が『ニモ』だ。

さて私もニモのように，この先どんなことが起こるか見当もつかない身の上だけど，とにかく絵本という名のこのまどろみの森を，次回も歩いてみることにします──。

峰岸 達 TIS会員

「イラストレーションにめざめた頃」

1944年、群馬県高崎市生まれ。青山学院大学中退。セツ・モード　セミナー卒業。'60年代後半よりフリーのイラストレーターとなる。現在，装丁，挿絵，ＰＲ誌表紙等，仕事は多岐にわたる。個展５回。絵本「ぼくの町」(トムズボックス)。セツ・モードセミナー講師。

TOKYO ILLUSTRATORS SOCIETY **1**

胸の奥は常に鬱々としていた

その頃ぼくは群馬県の高崎市で灰色の高校生活を送っていた。入った学校が間違っていた。いわゆる受験校というやつで，どうもぼくとは肌が合わなかった。

学校が面白くなく，授業をさぼってばかりいた。仲間３，４人と学校の向い側にある河原で寝っころがったり，裏手にある小さな山に登ってひなたぼっこをしたり，街まで出て喫茶店でたむろったりしていた。

タバコを喫うくらいがせいぜいで，特にワルイ事をするわけでもなかったが，こんな事をしていてもしょうがないなと思いつつ，ついつい怠惰な方に流されてしまうのだった。

もともと出来が悪いのに，さぼってばかりいるから成績は最悪。クラブ活動にもまったく興味が持てず，ガール・フレンドなんてものとも縁がなかった。そんなわけでとにかく灰色だった。

映画とテレビばかり見ていた。

映画は新東宝のスケベな３本立てから，フランスのヌーベル・バーグまで，あたりかまわず年間200本くらい見ていた。

テレビも何でも見たが，お笑い番組やバラエティ番組が特に好きだった。今でもよく語り草にされる「シャボン玉ホリデイ」「てなもんや三度笠」「夢であいましょう」なんてのは，ほとんど欠かさず見ている。

映画やテレビを見ている時は楽しいのだが，胸の奥はいつも鬱々としていた。

そんなある日，ひょんな事から同じ市内の工業高校に通う岩崎博之くんという漫画少年と知り合った。ぼくより一つ年上で，少年というにはちょっと大人っぽい風貌だったが……。

岩崎くんは地元の漫画好きの高校生を集めて漫画の研究会を作っていた。

僕も小さな頃から漫画は大好きだったが，自分にちゃんとした漫画なんて描けるとは思っていなかった。

「漫画が好きだったら，一緒にやろうよ」岩崎くんはそう言い，作品を見せてくれた。それは風貌に似合わぬリリシズムに溢れた優しい感じの少女漫画だった。ぼくはうまいもんだな，と感心した。そして彼は漫画について熱っぽく語り，迷っているぼくに「大丈夫。なんとかなるよ」と大きな声でいった。

その夜ぼくは興奮してなかなか寝つかれなかった。漫画をやるしかないな，と思った。岩崎くんの人柄の良さにひかれる所も大きかった。

その研究会に入れてもらい，自己流で漫画を描き出した。小さい頃から落書き程度のものは，山ほど描いていたが，それまでまともに漫画など描いたことはなかった。

最初のうちはうまく描けるわけなどなかったが，岩崎くんに引っ張られるようにしてどんどん深みにはまっていった。

その研究会のメンバーは，いわゆる児童漫画を描く人ばかりだった。当初，ぼくも児童漫画を描いたりしたのだが，ストーリーがうまく作れない上に描写力にも乏しい。すぐに行き詰まってしまった。

雑誌に投稿する事を思い立つ

そのうち大人漫画の方に目が向き，漫画といわれるものにも，いろいろなものがあるのがわかった。長新太，久里洋二，井上洋介，外国ではソウル・スタインベルグ，アンドレ・フランソワといった人達のしゃれていて一枚の絵として見ても高度な漫画，そういったものにひかれていった。

岩崎くんも，ほぼぼくと同じような方向に目が向いていた。彼の漫画に対する情熱は並々ならぬものがあった。昼間は佐波郡境町にある自宅の町工場で働き，夕方になるとオートバイと電車，自転車を合わせて，なんと２時間もかけて高崎の学校に通っていた。自由な時間などほとんどないはずだが新しい作品を次から次へと見せてくれた。一体，いつ描いているのだろう。ぼくは不思議だった。尋ねたところで，「まァな，何とかやってるよ」と笑うだけだ。目はいつも赤かった。睡眠時間は極度に少なかったのであろう。

彼が通学の為に夕方乗ってくる電車が高崎駅に着くのは毎日，決まった時間だった。ぼくはその時間に合わせて改札口で待っている。そして，彼の通う学校まで並んで自転車で走りながら漫画について語り合い，学校に着いても始業のベルが鳴るまで校門の前で話は続いた。そんな事をしょっちゅうやっていた。あの頃，ぼくらは本当に燃えていた。

岩崎くんに刺激され，ぼくもどんどん描いた。１コマや２コマなどのサイレント漫

灘本唯人 TIS会長

ついに日本シリーズが終わった。と同時に私の１年も終わったという実感は毎年ある。今年もダイエー門田選手を始め何人かの名選手が引退した。コメントは肉体の限界だという。これはスポーツ選手の宿命で，野球に限ったことではないが，引退をきめるまでの苦悩は他人ごとながら少しは理解できる。(いや，できるはずがないが)先日も，広島の達川選手と大洋の遠藤選手の引退セレモニーを見ながら私は不覚にも涙を流した。私はこの二人のファンでもないが，引退に対する惜しみない拍手の中を涙しながら去っていく男の背中に人生の区切りを思い知らされた。たった15年の青春に燃えさかった二人の姿は感動的に美しかった。

それだからといって比較するほど僭越ではないが，私は私の引退をどう区切ればいいのかわからない。肉体の限界というほど肉体作業ではないし，表現の限界というほど自惚れてはいない。とするならば自然消滅という方法しかなさそうな気もする。これはこれで私の人生だと66歳の今，よくやったかなとも思う。だが「現役引退」という美しい言葉にも未練が残る。いやはや老人はひつこいものだ。



●1963年『週刊漫画』6月21日号で入選した漫画。
故・谷内六郎氏の選評には，「まず，絵になれているというか，ペン先の造形表現はとてもなれています。アイデアはかわいいものです。軽くさわやかな漫画で，すっきりしている，と思います」とある。

画だった。研究会では肉筆回覧誌というのを出していた。メンバーの作品を紐で綴じて一冊の本にし，それに批評ノートをつけて各会員に回すのだ。

段々腕の上がってきたぼくは，その回覧誌のためだけに描くのに飽き足りなくなってきた。印刷されたい，という願望が強くなり，雑誌に投稿する事を思い立った。

初めて送った漫画が入選する

最初は『高校コース』や『高校時代』の読者欄に，高校生をモチーフにした漫画を送った。送れば必ず掲載，という10割の打率だった。『高校コース』は謝礼に1,000円くれた。『高校時代』は万年筆だった。万年筆を何本ももらっても仕方がないので，主に『高校コース』の方に集中して送るようになった。

自信がついたので大人の雑誌にも投稿してみようと思った。当時，漫画の投稿欄というのが盛んで，『漫画読本』,『週刊漫画サンデー』,『週刊漫画』，それに読売新聞などに，そういった欄が設けられていた。大人漫画家の一つの登龍門でもあった。ぼくは『週刊漫画』に的を絞った。他は時事，社会風刺，または歳時記的なものがほとんどで，ぼくの狙いとは違う雰囲気だった。

『週刊漫画』は谷内六郎さんが選者で，ちょっと変わったタイプの漫画が多く，投稿者の年齢も割合い低かった。

初めて送った漫画がいきなり入選した。谷内六郎さんの選評も身に余るものだった。漫画を描き出してまだ1年経ったか経たないかの頃の事である。有頂天になった。

『週刊漫画』には次々と送り，高校生雑誌のように10割とはいかなかったものの，かなり高い確率で入選を続けた。こちらも賞金は1,000円だったが,高校生にしてはいい小使い稼ぎにもなった。
学校の方はといえば，相変わらずのさぼりぐせは抜けず，成績が劣悪な上に出席日数も問題にされ，とうとうというか，当然というか留年という最悪の事態に陥っていた。サボリ仲間4人も一蓮托生であった。

さすがにショックは大きかったが，もうその頃は漫画家になろうと決めていたので，生きがいというか将来に対する希望というか，そんなものも生れていた。

各誌の漫画投稿者の中で自分と同世代の人達に呼びかけ，新しく研究会を作り，時々，東京で会合を持ったりもした。後に文春漫画賞を受賞した徳野雅仁さんとも交流が生れた。

岩崎くんと二人で上京し，出版社に何度か持ち込みもした。編集の人は好意的に接してくれたが，掲載してくれるところまではいたらなかった。そうそう甘いものではない事は自分でもわかっていた。

当時のクリエーター達に注目されていた草月会館の「アニメーション・フェスティバル」にも出かけた。ぼくらとあまり年の違わない古川タクさんがすでに出品していた。カッコイイなと思った。

イラストレーションという存在

和田誠さんの「二十一頭の象」という作品，土屋耕一さんと組んだピースの広告，漫画読本に時おり発表するサイレント漫画などは，とても魅力的だった。ぼくが理想とする形の漫画だと思った。

そして，イラストレーションというものがぼくの目指す漫画のすぐとなり辺りに存在している事を強く認識した。

そういえば先に挙げた長，久里，井上さん達は一流のイラストレーターでもあった。

その頃のぼくの絵のスタイルは，久里洋二さんと和田誠さんと風間完さんを足して，3で割り，それに0.7をかけたようなものだった。

時あたかも日本に於けるイラストレーションの勃興期でもあった。

灘本唯人，宇野亜喜良，和田誠，横尾忠則，山口はるみといった人達等，日宣美系のイラストレーターの作品をあちこちで目にするようになっていた。

エディトリアルではアイビー少年であるぼくの愛読誌『MEN'S CLUB』をきっかけに穂積和夫，小林泰彦といった人達も知った。

そうこうするうち大橋歩さんがカッコイイアイビーのイラストレーションで『MEN'S CLUB』でデビューした。みんなキラキラ輝いていてまぶしかった。

そしてアメリカではプッシュピン・スタジオである。

宇野亜喜良 TIS理事長

やっぱり，自分のことを書くことにする。この5年ほど，年に一度は個展を開くことが習慣のようになっている。一種の収剣行動なのだけれど，はたして，こういうエネルギーの使い方が良いのかどうか，今年の展覧会が終わったら考えてみたいと思ってはいる。

昔，ビュッフェの展覧会に，いつもテーマがあったように，ファッション・ショーにそれがあったように，ぼくも，いつもテーマを設定する。

'90年の「ポートレイト」では，友人たちの，つまり日本人の顔を描いてみること。'92年の「ル・シネマ」では，いつかみた映画の記憶を重層的に，ポートレート，プラスアルファをやろうとか，楽しみながら，何パーセントかは実験的なことをやって行きたいというのがテーマをつくる要因でもある。

今年は「オー・セザンヌ」というタイトルをつくった。近代絵画の父といわれるセザンヌの絵を剽窃したり，ネタにしたりしながらなんとか快楽的に遊んでみたいと思っている。絵を描くときのBGMには，コラ・ボケールやアルレッティなどのCDを買い込んだ。



伊丹十三氏の個性的な自己演出法

伊丹十三氏。本誌の〈ミスター・ダンディ・コンテスト〉に第三位入選という実力人間だ。そこで、今週のイラスト・ルポ。氏の徹底的オシャレ研究といこう。

峰岸達

日本の若者たちのあいだで、ひとつの偶像とまでなった伊丹十三氏。氏の幅広い活躍ぶりはすでにごぞんじのことと思う。そのオシャレぶりにも定評があり、日本でダンディと呼べる数少ない人間のひとりでもある。

そこで、氏の本格派ぶりとダンディぶりをさぐるべく、ワードローブ拝見ということになり、ある日の昼さがり、千代田区一番町にある伊丹邸を訪れた。

●1967年「平凡パンチ」での初仕事。全くの新人だったが，当時，同誌の〈ミスター・ダンディ・コンテスト〉第3位だった伊丹十三に取材し，イラストレーションと記事を書いた。全5ページの内容だった。峰岸さんがイラストレーターとして食べていける自信をつけた仕事のひとつ。

ぼくの気持は段々イラストレーションに傾いていった。

セツでの毎日は充実していた

学校の方も進路を決めなければいけない時期に来ていた。三年になってからは，さすがに少しは勉強した。本当は美術大学のグラフィック・デザイン科に行きたかったのだが，時すでに遅く，ただ無我夢中に自己流で漫画を描いていただけなので，石膏デッサン等の美大を受ける為の勉強は何もしていなかった。

いろいろいろ迷った挙げ句，結局は普通の大学の文学部に入学し，並行してセツ・モードセミナーにも入った。

セツ・モードセミナーは無試験で月謝も安い。それになんといっても自由で楽しそうな学校に思えた。

うとましかった高校を卒業し，東京での生活が始まった。ぼくは，心底解放された気分だった。

セツでの毎日は充実していた。教室に向かう都電の中で，気持ちがわくわくしたのを今でも思い出す。まだその頃は青山のお寺の中にある幼稚園の2階が教室だった。狭い所で，学校と呼べる規模ではなかったが，自由で解放的で明るい雰囲気が教室には漂っていた。高校の教室とは余りにも違った。男女に関わらず友達も沢山できた。

半年して今ある新宿は舟町の鉄筋の建物に越した。朝，昼，晩，どのクラスに出ても文句を言われなかった。広いロビーがあり，50円のセツ・コーヒーは長沢節先生が直々に入れてくれた。ぼくらはいつもそこにたむろっていた。

長沢先生は，今まで会った事のないヘンな面白い人だった。感動的な人だった。絵に対する心構え，個人主義の大切さ，真の自由，いろいろな事を教わった。

大学の方は一年も満足に通わず，二年の春には中退してしまった。

漫画を並行してやるつもりでいたのだが，いつの間にか熱が冷めていた。岩崎くんも上京していたのだが，目指す方向に開きも生じ，会う回数もどんどん減っていった。

初めてのギャラは6，000円

初めてぼくがイラストレーションの仕事をしたのは，セツ卒業の間近の頃だった。婦人画報社の『Mc・SISTER』の創刊号にセツの講師の穂積和夫さんが推薦してくれた。二色の見開きに漫画っぽいタッチで，アイビー・シスターの群像を描いた。ギャラは6,000円だった。嬉しかった。とにかく一歩踏み出したのだ。

そして，セツの仲間である柳生弦一郎，宮本勲，池田和弘（BOW）との4人でコパンというグループ（このグループには後に，セツの生徒でもないのに定期を買って通っていた怪人スズキコージも加わる）を作り，イラストレーションの仕事を取るべく行動を開始した。

池尻の洋館風の家の2階，12畳と6畳の二間を借りた。12畳がみんなの仕事場で，その部屋の片隅のベッドにぼくは寝起きをした。6畳は弦一郎の部屋だった。宮本と池田は家が都内なので通いだった。家賃はバランスよくワリカンにした。

弦一郎のイラストレーションに対する取り組み方は尋常ではなかった。家にいる間は常に何か描いていた。夜，ふとんの中に入ってもペンとインクと紙を枕元に置いて描いていた。持ち込みや，お互いの紹介やらで，それぞれに仕事もポツリポツリと入ってきた。イラストレーションの需要が高まってきた時代のおかげである。

弦一郎は『平凡パンチ』に連載された五木寛之の「青年は荒野をめざす」のイラストレーションで講談社の挿絵賞を受賞した。若干24歳だった。

一方，岩崎博之くんは，群境介のペン・ネームで初期のリリカルな漫画とはうって変った，シュールでグロテスクなユーモアを表現する異色の漫画家として，注目され出していた。

かくいうぼくは『MEN'S CLUB』や『平凡パンチ』などの仕事もするようになり，イラストレーションで何とか食べていけるめどがつき，親からの2万円の仕送りも断った。ぼくもその辺までは妙に順調に来てしまい，己の本当の実力も知らずいい気なものだった。後々，艱難辛苦が待っていようとは露とも知らぬ，1967年，23歳になったばかりの秋だった。（了）

安西水丸 TIS理事

東京イラストレーターズ・ソサエティの活動の一環として「イラストレーション」誌にページをさいていただくことになりました。『イラストレーション』は，イラストレーターを志す人のみならず，美術に興味を抱く多くの読者を持っています。特に若いイラストレーターを目ざす若者には高い人気があるようです。東京イラストレーターズ・ソサエティとしては，ここにページをを持つことによって，イラストレーション，またはイラストレーターとは何かを語っていきたいと考えています。毎回，会員の1名に自分とイラストレーションの関わりについて執筆していただく予定です。また，会長と理事長にはコラムを担当していただくことにしました。

第1回のメインは，各分野で活躍し，質の高いイラストレーションの描き手である峰岸達さんの執筆となりました。ぜひ峰岸さんの世界をお楽しみください。

最後になりましたが，このページは河村要助，谷口広樹，安西水丸の担当で出発することになりました。今後とも執筆依頼の折りはよろしくお願い申し上げます。

広報担当　安西水丸

友だちに送る手紙

友部正人

Masato Tomobe

友部正人さんの活動はフィールドを問わない。音楽活動を精力的にこなしつつ，エッセイを書き，絵本を作り，詩集も出版する。彼独特の世界と広範な活動は，多くのイラストレーターたちをもひきつける。以下は普段から親交の深い3人のイラストレーターとの往復書簡である。





「乞食王子」
友部正人氏へ――――――スズキコージ

吉田健一の小説に乞食王子というのがあったけれど，乞食と王様，ジプシー貴族のような，相反する組合せが，トモ君の中に，歌の中にあるような気が，ずっとしています。

それは，トモ君が確か，双子座生まれのO型で，ボブ・ディランと同じ誕生日だったなという記憶から来ていると思うんです。

非常にクールで冷静な目と，情熱の目を，かねそなえているような，かなり，高度なノーミソを内蔵しておるな，と思います。

僕も絵描きの身上なんで，よく男の横顔を描くと，どうしても，ちょっとシシ鼻，ワシ鼻になる。そしてバッとした目を入れると，ジャン・コクトーを通りこして，しばしば，トモ君の顔に似てしまう事がありました。

「うん，そうだね」「じゃあ，行こうか」とか，あっさりしたけずれた声で，トモ君が言うと，ああ，この声は皇太子とか，皇族方の，しゃべり方だなと一方的にこちらは思ってしまい，「ハハー」とか，「HEY」とか思わず答えてしまう，僕も，へんだね。

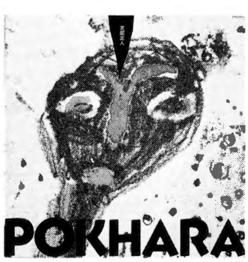
トモ君が，きっすいの皇族の方だったら，僕なんかと，何年か前，東北地方をドサ廻りなど，恐れ多くも，もってのほかな訳で，これはもう皇族，山賊，ジプシーとの混血であると，納得しておりますのでよろしくどーぞ。

返信 スズキコージくんに
――――――友部正人

画家はすべてのものに色があるっていうことをおしえてくれる。ぼくにとってその画家とは，コージくんのことでした。コージくんが紙やキャンバスの上に色を重ねていくと，灰色から遠ざかり，光に近づいていくのです。そんな筆の先の魔術を見ていると，何かこらえきれない衝動をおぼえます。そして，ぼくにもコージくんと同じ筆があったらいいのになあ，と思うのです。だって，美しい女の人も熊も月も，全部あの1本の筆から生まれるのですから。



「カンテグランデ」('84年)表裏ともにスズキコージ氏のコラージュ作品を使用。当時は絵本に影響を受け，音楽にもその要素がとり入れられた。



「ポカラ」('83年)田島征三氏の作品の部分を拡大。「コージ君も田島さんも生まれた時から筆を持っていたような人。生き方が羨ましい」(友部)

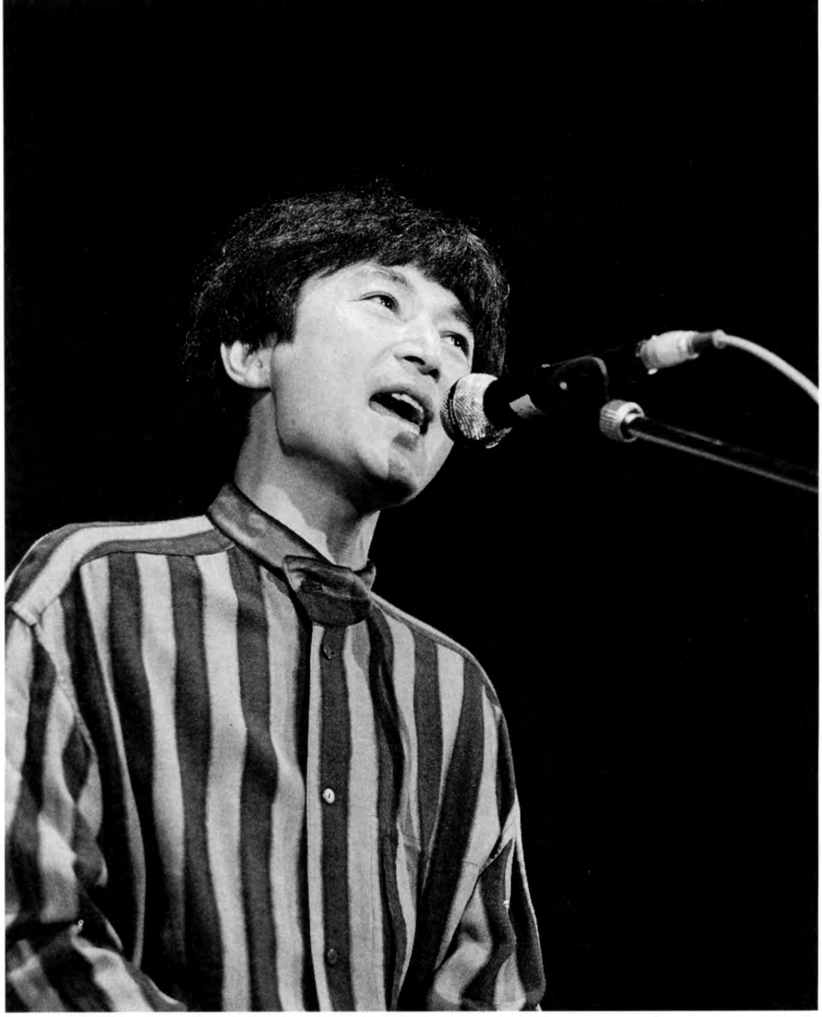


友部正人様へ――――――津々井良

トもだちに「牛(ぎゅう)ちゃん」って子がいました。いつも，「モぉーもぉー」と友部さんのうたを唄っていました。僕達がからかうと「べつに，それ程，好きじゃないけど」と，マっ赤になって照れていました（サっきまであんなに上手に唄ってたのに，トっても好きなんだネ)。友だちの牛ちゃんは，声を嗄らせ，友部さんになりたがってた。その頃の僕は，友部さんのライブやコンサートを見たことがなくて，牛ちゃんが友部正人でした。「友部はネ，こうしてネ，左足の踵(かかと)でリズムをとりながら，こう唄うんだ。こんばんは，こんばんは，こちらトウキョウ……。」アルバムに入っていないうたをよく唄ってくれました。そしていつの頃からか，僕も友部さんにあこがれていました。牛ちゃんの友部正人じゃなくて，本物の友部さんを見たのは，日本青年館('76年)。左足の踵でリズムをとってたかどうかは，おぼえていないけど，スカイドックブルースバンドを従えて，とってもカッコよかった。

「森の中の椅子」でお手伝いできてとっても喜んでいます。友部さんの家にもお邪魔できたし，コーヒーもいれて戴いたし，それに一緒に友部さんの本を創るという時間を共有できたことを本当に嬉しく思っています。

友部さん，又いつかお手伝いさせて下さい。出来れば，大きな版画を刷りたいナ。



P R O F I L E

1950年5月東京生まれ。小学校入学と同時に札幌へ転居。あとは各地を転々として育つ。'70年大阪へ。黒テントの公演に付いて廻り，幕間に歌う。'72年「大阪へやって来た」でレコードデビュー。その後「にんじん」「ポカラ」「6月の雨の夜，チルチルミチルは」等のアルバムを制作。絵本「絵の中のどろぼう」（絵＝スズキコージ），エッセイ集「パリの友だち」等を発表し，音楽以外の活動も幅広い。11月に書き下ろしエッセイ「THE MAN IN ME」を刊行。



最新作CD「遠い国の日時計」。写真＝小沢忠恭、D＝坂川事務所。



土橋とし子・画



「森の中の椅子」津々井氏が構成し、友部氏が本のタイトルと文章を担当。オリジナルシルクプリント付。（問03-3944-8648）



「ギターと絵筆の旅」

前略　友部正人様――――――土橋とし子

こんにちはッ　御無沙汰しております。お元気でしょうか？　友部さんちもなんだかお忙しそうだし，私の方もけっこうバタバタしてたりして前みたいにおうちに遊びに行かせてもらうことも最近なくて，ちとさびしく思っております。お休みしていた「待ちあわせ」コンサート[※1]，『リクエストタイム』によると，そろそろ再開されそうですね。あのチラシ，私が一番先に絵を見ることが出来る（由美さん[※2]を除いてね）わけで，けっこう楽しませてもらっています。次は誰かなあ～？

友部さんはギターを弾くように，いろんな気持ちと言葉をつなぎます。唄うように絵を描きます。私は言いたりない言葉の代わりに絵は描けても，ギター（楽器）を奏でたり，唄は唄えません。友部さんは，なんだかいつも自由自在でかっこよいなあ～。

最近，新しい自転車を買いました。今度愛車で遊びに行きますね。由美さん，一穂くん，猫ちゃんによろしく…再見!!

返信　津々井さんに

――――――友部正人

津々井さんからの手紙を読んで，ステージで歌いながら，踵でリズムをとってみました。あれはぼくが，歯をみがくときのリズムなのです。その変なくせは，息子の一穂にも乗り移っています。踵でリズムをとりながら，「あれ，左足じゃなくて，右足だ」と思いました。でも，昔は左足だったかもしれません。

津々井さん，こんど待ちあわせをして，温泉みたいに湯気の立つコーヒーを飲みましょう。広々とした午前中のテーブルの，いちばん南のはしっこで。

返信　土橋さんに

――――――友部正人

つい最近，長野県の飯田市というところに歌いに行ったのですが，土橋さんが描いたと思われる絵の切り抜きが，ぼくが歌った店の壁に貼ってありました。たぶん店の人は，土橋さんのことも知らずに，本か何かから切り抜いたのだと思います。ぼくはそれを見つけて，思わず大きな声で，「あっ，土橋さんだ」と叫んでしまいました。その絵は名前を呼ばれたことがはずかしいらしくて，笑ったままぴょこんとおじぎをしたのです。

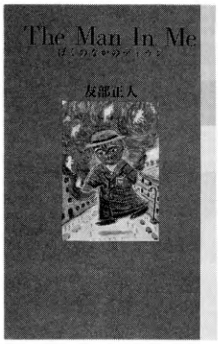
※1 友部氏は'88年よりゲストを迎えてのコンサートシリーズ「待ちあわせ」を行なっている。土橋さんが，そのチラシの構成・デザインを担当。文字も彼女の手描きだ。

※2 友部夫人。マネージャーも務める。

ジャケットを含めて好きなCD



シングル「すばらしいさよなら」（作詞・友部正人　作曲・宮沢和史）CD「遠い国の日時計」からのシングルカット。（絵＝森雅之）



「The Man In Me　ぼくのなかのディラン」友部正人書き下ろしエッセイ。装画は古くからつき合いのある片山健氏が担当。



「ぼくの星の声」装丁は，ドイツ人シビレさんのメイル・アート。田島征三氏の紹介である。

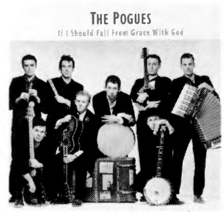


Horses(▲)
Patti Smith

ジャケットがかっこいい。ただひたすらかっこいいです。パティ・スミス１枚目のアルバムで，内容的には僕のような平凡なイマジネーションでは追いつけないような強烈さがあります。こういった物が音楽の中に出現したことが，とにかく新鮮でしたね。

If I Should Fall From Grace With God(▼)
The Pogues

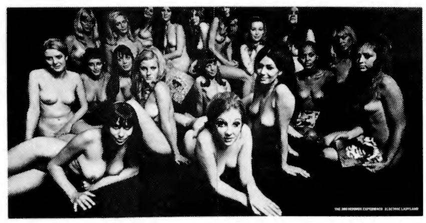
好きなバンドです。詞も曲も演っていることも好きです。ジャケットに楽器が一杯写ってるのがいいですね。僕は楽器を眺めているのが大好きです。彼らはアイルランドの自分達の生い立ちを音楽で語っている。彼らを見ていると，自分について音楽で語る必要性を強く感じます。





Another Side of Bob Dylan(▲)
Bob Dylan

ディランの中で最後の弾き語りのアルバムです。歌の内容も，それまで社会的な事件を取り挙げていたけど，これは自分の内面が初めて題材になっている。僕に一番影響を与え，最も大切なアルバムです。ジャケットもありのままの彼がモノクロで写っている。白地が印象的です。



EXPERIENCE ELECTRIC LADY LAND
THE JIMI HENDRIX

強烈。ただひたすら強烈なジャケットです。発売当初物議をかもして，今ではこの写真がジャケットの内側になっている。でもどぎつさと同時に，ジミヘンのスケールの大きさを感じますね。内容的には，色々な音の実験をしていて，完成度が高い作品です。

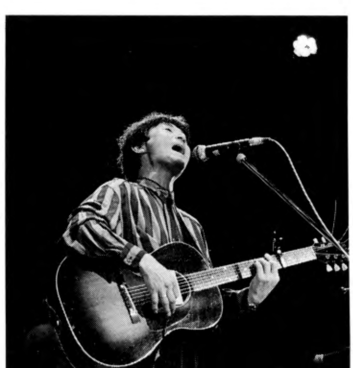
そして，僕の近況について

７月にトムズボックスから出た「森の中の椅子」は僕の絵が30数点収められた本です。そもそも僕が絵を描き始めたきっかけは，'76年頃自分たちでコンサートを企画したときに，そのポスターの絵を僕が描いたことです。それは〝流しの下のネズミ〟の絵だったんですけど，漫画家の永島慎司さんにも誉められたんですよ。（笑）　今回の本は５年前からのコンサートのチラシ用とDM用に描いたものを主に集めました。

この本に関しては，僕はちっとも大変じゃなかった。僕が感心したのは，津々井（良）さんが掲載作品を選んで，彼なりのストーリーを作って並べてくれたことです。僕自身，自分で描いているから，絵の中に好きな所が在るんですね。そんな〝くすぐったい部分〟を，津々井さんがすごく上手に掬(すく)い上げてくれたような気がするんですよ。だからすごく満たされた気持ちです。画材は，ほとんど黒の水彩絵具なんです。色は使わないですね。まだ旨く使えない。

10月に東京・日仏会館で20周年記念のコンサートをやりました。２日間で今までの自分の曲をすべて歌ったんです。やりたかったことを，ほぼ思い通りの形で出来て満足してます。昔のまま歌うんじゃなくて〝今演るんだったらどう演るかなあ〟という気持ちで再現してみた。少し変化をつけながらも，作ったときの気持ちから余り離れないように気を付けて自然な形で歌うようにしたんです。最近５年間だけでも随分曲を作ったし，アルバムも出した。それにバンド編成になって，自分でも大きく変わったと思う。20周年とは言っても，今のお客さんの年齢層を見ると，20代前半が多いんです。だからお客さんにも昔の知らない曲をまとめて聞いてもらえました。

新しいシングル「すばらしいさよなら」はザ・ブームの宮沢（和史）君との共作です。去年の６月，僕のコンサートへのゲスト出演がきっかけで，二人で曲を作ることになった。僕が宮沢君に詞を渡したら，「出来ました」って翌日，曲を付けて持ってきたんです。僕にとっては，宮沢君のポップスのセンスが新しいですね。ジャケットは由美のアイデアです。絵を描いている漫画家の森（雅之）君とは以前から知り合いで，前から彼の漫画は読んでました。お願いしたら，オリジナルで描いてくれたんです。



とりあえず来年１月には吉祥寺の曼陀羅Ⅱで３日間ライブをやる予定です。新譜収録予定の曲を演りたいと思ってます。これまで僕が20年間やってみて，詞の面では面白いことが出来たと思うけど，曲の面で〝イマイチ〟かなあと思うところがある。メロディなど，自分が影響を受けた範囲内でやっていた気がします。今度はなるべく音を厚くしないで，ギター２本にウッドベースくらいの編成でシンプルにいきたい。曲にも自分なりの物を出してみたいんです。詞に関しても実験っぽい内容に挑戦したい。

CDのジャケットに関して言うと，昔はアーティストの絵が多かった。最近はいいカメラマンに巡り会ったこともあって，ずっと自分の顔写真ですね。最新作「遠い国の日時計」では，カメラマンからちょっと苦い感じを出そうと言われた。それまでずっとほんわかした感じだったから，この辺で変化させる意味でもね。こちらの意見も偶然同じで，音もそんな内容だった。それで横浜の貨物の駅に行って，皮ジャンを着て撮影しました。最近はこんな風にカメラマンのアイデアが強力です。同じ人に４年間お願いしてますけど，同一人物にずっと撮ってもらうのはいいですね。何だか時間の流れが感じられるんです。

商品化権使用許諾契約書

イラストレーターの間で，口頭による契約(口約束も契約です)が多いために，非常に多くのトラブルが発生しています。以前，『イラストレーション』誌に二度ほど契約書の見本や解説を載せ，注意するよう訴えていたのですが，耳を傾けてくれるイラストレーターが非常に少なかったように思います。トラブルが起きてからどうしよう，どうしようとうろたえるわけですが，なぜ，もっと真剣にトラブルの予防ということを考えないのでしょうか。トラブルが生じてしまってからでは，多くの労力や費用がかかり，仕事も手につかないということにもなりかねないのです。著作権侵害という病気が発生する前に，どうか予防策を講じていただきたいと思います。それは，あなた自身のためだけではなく，あなたの家族や同輩，ひいてはイラストレーションという一つの芸術，文化のためでもあるのです。ここに「商品化権使用許諾契約書」のモデルを掲載します。〈解説は次号に掲載〉

佐藤　薫
(法学者・海上保安大学助教授)

商品化権使用許諾契約書

使用許諾者　　　　　　　　　　　　㊞
(以下，甲と記す)
被使用許諾者　　　　　　　　　　　㊞
(以下，乙と記す)

甲と乙とは，以下の条項に従って，ここに商品化権使用許諾契約を締結する。甲と乙は本契約書２通を作成し，各自記名押印のうえ，各々１通宛保有する。

第１条（著作物）
本契約における対象である著作物（以下，本件著作物と記す）は次に記載するものである。
（i）名　称
（ii）内　容　　別紙(1)記載のイラストレーション
（iii）著作者
（iv）著作権者
（v）著作年月日　　平成　　年　　月　　日

第２条（許諾商品）
許諾商品は別紙(2)記載の乙の商品である。

第３条（商品化権）
商品化権とは第２条に記載の許諾商品に本件著作物を構成する名称，形状，色彩等を使用する権利をいう（以下，本件権利と記す）。

第４条（使　用）
使用とは許諾商品に本件著作物を構成する形状等を印刷その他の技法を用いて利用することをいう。

第５条（契約期間）
本契約の期間は平成　　年　　月　　日から平成　　年　　月　　日までとする。ただし，甲乙双方の合意があれば更新することができるものとする。

第６条（権利の範囲等）
甲は乙に対して，乙が，契約期間内，日本国内において，乙が販売する別紙(2)記載の数量の許諾商品に使用することに本件権利を与える。なお，この範囲を超えて本件権利を使用してはならない。
② 本契約期間中において甲は，前もって乙から承認を得なければ，第三者に対して本契約における乙の許諾商品と同じ種類の商品について，本件著作物に関する商品化権使用許諾契約を締結することはない。
③ 本件著作物を利用した許諾商品（以下，本件許諾商品と記す）の販売に関して，ポスター等を用いてその宣伝，広告のために本件著作物を利用する場合には，前もって乙は甲の承諾を得なければならない。

第７条（製　造）
本件許諾商品の製造は，乙自らが行うか，甲が承認または指定する者によらなければならない。

第８条（見本および検査）
本件権利にもとづいて許諾商品（本件許諾商品）を製造するにあたっては，乙はその製造しようとする許諾商品（本件許諾商品）と同一の見本を製作し，事前に甲にこれを提示することにより，その承認を受けなければならない。なお，当該見本は本件契約後　　日以内に提示するものとする。
② 第一項の見本の提示を受けた甲は，本件著作物と相違しないと認めた場合は，乙に対して，見本と同一の許諾商品の製造を開始してよい旨の承認を与えるものとする。

③　本件著作物と相違するなど乙の見本に不都合があった場合には，甲は乙に対して，改良するよう指示を与えることができ，乙はこの指示に従わなければならない。
④　第3項に関して，技術上その他乙の責に帰することのできない事由によって，本件著作物と若干相違する点がある場合には，甲は乙に第2項の承認を与える。ただし，乙以外の第三者が製造する場合において，その第三者が乙の指示どおりに本件許諾商品を製造しないといった場合などは乙の責に帰することのできない事由には含まれないので，第3項によるものとする。

第9条（完成品の付与）

乙は，前条2項の承認にもとづいて本件許諾商品の製造を開始するにあたって，その完成品を____個無償で甲に与えるものとする。ただし，本件許諾商品が高額のものであるとか，非常に大きなものであるといったような場合には，その写真または模型等に代えることができるものとする。

第10条（©表示）

乙は甲の指示にしたがって，製造，販売にかかる本件許諾商品一点ごとに，万国著作権条約にもとづく©表示を付するものとする。©表示を商品に付することがその商品の性質からして不可能な場合には他の何らかの方法を採るために甲乙双方協議するものとする。

第11条（使用料等）

乙が甲に支払うべき使用料率は本件許諾商品の小売価格の____%とする。
②　乙は甲に対して，本件契約時に，最低保証使用料として金________円を支払う。支払い方法は甲の指定する方法によるものとし，いかなる理由があろうとも甲はこれを返還しないものとする。

第12条（追加契約）

乙は，別紙(2)記載の数量を超えて本件許諾商品を製造，販売する場合には，前もって，甲に対し書面による申込みを為すことにより，その承認を得なければならない。その場合前条1項記載の使用料率にもとづいて算出した追加分の使用料を甲の指定する方法によって支払うものとし，いかなる理由があろうとも甲はこれを返還しないものとする。
②　前項に違反した場合には，乙は本件許諾商品の生産者販売価格に追加製造分の総数を乗じた金額の____倍相当額の違約金を支払うものとする。

第13条（帳簿等必要資料の閲覧）

乙は本件権利の使用に関するすべての取引について正確な帳簿および記録を作成するものとし，甲は本契約期間中および本契約終了後____カ月間はいつでも当該帳簿，記録その他必要資料を閲覧することができるものとする。この場合において乙はこれを妨げてはならない。
②　乙は甲の要請があったときは，本件許諾商品の製造販売数量および生産者販売価格を甲に対して報告するものとする。
③　本条に違反した場合は，乙は甲に対して11条2項に規定する最低保証使用料の____倍相当額を支払うものとする。

第14条（許諾商品の製造，販売）

乙は，本件契約の日から____日以内に，本件許諾商品を製造，販売するものとする。
②　やむを得ない事由により，本件許諾商品の製造，販売が遅れる場合には，乙は，その旨を速やかに甲に伝え，その承認を得なければならない。

第15条（譲渡の禁止）

本件権利は乙自らが行使するものとし，甲の事前承諾がなければ，第三者にこれを譲渡等してはならない。
②　前項の規定は本件許諾商品を製造するために用いる原画等について準用する。

第16条（サブライセンス契約）

乙は，前もって甲の承諾を得ることにより，第三者に対して，一定地域において本件権利の使用を認める契約を締結することができる。この場合において，乙は予め甲に対して第三者と締結する契約書を提出し，契約内容を明らかにしておかなければならない。この提出された契約書は間違いなく乙と当該第三者との間で締結されるものである旨の文書を添えておくことを要する。
②　前項の契約は乙が製作した又は第7条の規定により甲が承認もしくは指定する者によって製作された本件許諾商品を第三者に販売させることを内容とすることができる。
③　本契約の期間の満了日または期間満了以外の事由によって本契約が終了する場合にはその終了の日を当該サブライセンス契約の終了日とする。なお，当該終了が乙の本契約違反などの理由による場合には当該第三者の利益を不当に害さないように，甲は協議することができる。この協議は，甲と当該第三者との間で新たな契約を締結することを目的とすることができる。
④　乙と1項または2項に規定する契約を締結した第三者はいかなる理由があろうとも更に他の者と契約を締結することはできない。
⑤　乙が本条の規定に違反したときは違約金として11

条2項が規定するところの最低保証使用料の____倍相当額を甲に対して乙は支払うものとする。なお，これとは別に，本条により乙と契約した第三者が故意または過失によって甲に損害を生ぜしめたときは乙は当該第三者と連帯してその責任を負うものとする。

第17条（原画等の所有権）

乙が本件許諾商品の製造に用いるために甲が貸し与える本件著作物の原画，ポジ等は甲の所有物であるから，乙は甲の所有権を害さないようにし，これを保管しておかなければならない。

② 前項の原画，ポジ等は，乙の本件許諾商品の製造の用に供した後，その他本件権利を行使するうえで必要がなくなった場合，または甲が，その返還を求めた場合は，乙は甲に対して速やかにこれを返還しなければならない。

③ 前項にもとづいて甲が乙に対して原画等の返還を請求するにあたっては，本契約の趣旨に照らし，乙の権利を不当に害さないようにしなければならない。

第18条（商標登録等）

乙は，本件著作物に関して商標登録をすることが望ましいと判断した場合には，前もって甲とその旨協議するものとする。乙は，甲の承諾を得たならば，すべて乙の負担により，甲の名義で商標登録出願を行うものとし，当該登録が為された後は，甲は乙に対して通常使用権を設定するものとする。なお，本契約が終了した場合には，その時点をもって乙の当該通常使用権は消滅する。

② 乙は，本件著作物に関して意匠登録をすることが望ましいと判断した場合には，前もって甲とその旨協議するものとする。乙は，甲の承諾を得たならば，すべて乙の負担により，甲の名義で意匠登録出願を行うものとし，当該登録が為された後は，甲は乙に対して通常実施権を設定するものとする。なお，本契約が終了した場合には，その時点をもって乙の当該通常実施権は消滅する。

第19条（甲の免責事項）

乙の本件許諾商品の製造，販売等について甲は一切責任を負わないものとする。

第20条（権利侵害の排除）

本契約にもとづいて得た乙の権利を第三者が侵害または侵害するおそれがある事実を発見した場合はただちにその旨を相手に知らせることとし，甲はその侵害の停止または予防に必要な措置を講ずることとする。

② 前項の措置に必要な費用については甲乙双方が協議しそれぞれの負担額を決めるものとする。

第21条（契約の解除）

甲は，乙が本契約に違反した場合には，通知，催告等何らの手続きを経ることなく本契約を解除することができる。この場合該当する条項が規定するところに従い違約金を乙は甲に対して支払わなければならない。

② 乙がその営業を廃止したり，その他事業を継続するのに著しい支障をきたす事実が存在することが判明したとき，破産の申立てがあったとき，会社更生申立てがあったとき，破産，合併，会社解散命令等の解散原因が生じたとき，これらの事由が一つでも生じた場合には，甲は通知，催告等何らの手続を経ることなく本契約を解除することができる。

③ 乙が甲の信用，名誉等人格的利益または経済的利益を著しく侵害したときは，甲は通知，催告等何らの手続きを経ることなく本契約を解除することができる。

④ 1項により解除された場合の違約金の額は，本契約書に記載ある場合を除き，第11条2項に規定する最低保証使用料の____倍相当額を，乙は甲に支払うものとする。

⑤ 乙が本契約に違反したことにより甲に損害が生じた場合は，乙は違約金の他に損害賠償金を支払わなければならない。

⑥ 2項または3項により解除された場合であって，甲が損害を生じた場合には，乙は損害賠償金を支払わなければならない。

第22条（本契約終了による在庫商品の販売）

期間の満了によって本契約が終了したにもかかわらず，乙において本件許諾商品が残存する場合には，当該期間の満了後10日以内に当該満了日における在庫数を甲に報告することにより，当該期間満了の日より____日間にかぎって，当該在庫商品を販売することができるものとする。

② 前項による報告がなかった場合には，本契約期間満了後ただちに当該許諾商品，およびその製造に供したすべてのもの（甲が本契約に関して乙に貸与した原画等，甲の所有に属するものは当然，甲に返還しなければならない）を，甲に無償で譲渡するか，または廃棄しなければならない。

第23条（協議事項）

本契約書の規定に疑義が生じた場合，または本契約に定めの無い場合には，甲，乙双方は誠意をもって協議することによりこれを解決するものとする。

第24条（合意管轄裁判所）

本契約に関して万一紛争が生じた場合には____簡易裁判所または____地方裁判所をもって第一審の管轄裁判所とすることに合意するものとする。

イラストレーターのための役立ち英会話

“I Promise It Won’t Move”

まるめ込んで喰わせろ!

Instructor of English
KRIS WARNER＋高山ゆたか(翻訳)

「ダイジョーブ,動きゃしないよ」

日本は，果てしない料理探険の国である。したがって西洋から来た友人やビジネスマンを味覚のアドベンチャーに連れ出すのは，ちょっとした策略やおためごかしが必要になる。彼らの日本食に対する先入観や恐れをなだめすかすには，うまいコメント（あるいはウソ）も一発かまさなくてはならない。それはたとえば,「動くのをつかまえて食べるようなことはないよ」とか「火は通ってるよ」，あるいは「ケチャップもあるはずだから，心配ない」といった言葉だ。

最初の会話は，震えるほど薄く，毒の怖いフグの活けづくり，車海老のおどり，蛇のようなアナゴなどといった,彼らがけっして食べようなどと思わない派手なものについて交わされるだろうが，こちらとしてはこういった賑やかなご馳走の方も，いずれは冒険旅行の日程に入れたいのである。

●

西洋の友人を彼らの食生活から「乳離れ」させるには，段階を踏まなくてはならない。その段階とは，火が通っていて，納得しやすい食べ物から，果ては彼がよそ見をしている間に，ひそかにオーダーしなければならないアイテムまでがある。

その1　お好み焼

手始めとしては，まずお好み焼かもんじゃに連れ出すのがいいだろう。お好み焼には二つのウケがいい特徴がある。長い人気を保つ実績と分かりやすい内容物。海老のおどりのようにヒステリックに叫んで逃げ出してしまうような光景は出現しない。目の前で，お好み焼ができるころには，もうピザのような期待と安心が友人の頭脳と胃袋に広がっているはずだ。

もし友人がまだ心配顔でいるなら，ケチャップとマヨネーズを薦めれば，食が進むこと閉店前のセールスのごとくに違いない。海苔(のり)とかつお節に関しては，友人の唇に満足の微笑が浮かぶまでは触れないでおくのがいいだろう。

お好み焼が無事お腹におさまった後は，まだ次の，しんどいチャレンジがある。あなたは下町の歩道を次々と走ってくる自転車に轢かれないように注意して，家路につかなくてはならない——。

その2　モツ焼き

煙たなびくあなたのご贔屓のモツ焼き屋で，異国の友人たちはお店の匂いと雰囲気に飲まれて催眠状態にある。彼らは何が出てくるのか，何も知らされずに漫然と待っているが，ここではそれが一番彼らのためになる。モツ焼きのアイテムには英語もたくさん混じっている。したがって，友人の正気あるいは催眠状態を保っておくためには，オーダーはお代わりのビールとともに，なるべく素早い発音でするのがよい。

カシラは彼の国にもあるシシカバブに似ている（トマト，オニオン抜き）ので，これでスタートするのがいいだろう。

「これはポークだよ」

あなたは友人をショック状態に突き落とさないように言う。最初のカシラで口の中が潤い，目が輝いてグリルを見つめるようになったら，あなたはタンをオーダーする。そして，なるべくあいまいに告げる。

「同じ甘いソースで，違うカットのポークを頼んだよ」

ソースを強調するのだ。これで豚の解剖ではなく，味に相手の意識が行く。この二品で友達の舌が元気づいたら，ハツとコブクロに移行するタイミングだ。しかしあなたが友情の存続を願うなら，レバ刺しは避けた方がいいだろう。

モツ焼きアドベンチャーは，腸のスープで締めくくらなければ終わりとは言えない。しかしそれぞれの解剖学的解説は，彼らが故国に帰ってから，手紙に添えるのが賢明だと思われる。

その3　寿司

このアドベンチャーはおそらくかなりの助言や励ましが必要となるから，友人の味覚を徐々にならして鍛えてゆくのがいいだろう。寿司の場合，一番の安全策は陸の産物から手をつけることだ。

たとえば卵焼きとか，カッパの裏返し巻きなどがいい。これらは彼らにとって，生



イラストレーション：下村　勝

の魚に劣らないほどの恐怖の対象である真っ黒い海苔(のり)がないか，うまく隠してあるからだ。そこから海のものに移行して，マグロや海老の裏巻きへ。しかしワサビは少しだけにしてもらおう。

その後はもう，マグロ，シャコ，こはだなどの見た目に美しい寿司にいってもよいだろうが，カズノコやイクラ，ウニの前には，ビールでも飲ませたほうがいいかもしれない。

この時点で，友人に拒絶反応が出たなら，あなたはもう一度適当な励ましの言葉をかましてから，こう言ってやろう。

「人生，ちょっとした冒険はつきものじゃないか」

周囲のイラストレーション：田中靖夫

Japan is a land full of culinary adventure. However, convincing a visiting friend or business contact from the west to take a taste bud trip can be a challenge that requires strategy, planning and a coaxing kick in the butt. To overcome some preconceived notions about Japanese food a few initial mind-easing comments (or lies) are also necessary, such as, "You don't have to catch it", "It's cooked"or "There's ketchup —— Don't worry". The first conversations blatantly steer around quivering blowfish, live



dancing prawns and conger eel, but hopefully these delicious bumps and curves will be a part of the adventurous ride.

Weaning western friends off of western food is a staged process. The stages range from food that is discernible and cooked, to items discreetly ordered while your friend is looking away.

Stage I — Okonomiyaki

A good start is heading downtown for okonomiyaki and monja. Okonomiyaki has two primary selling features: history and explainable contents to keep a friend from abandoning the table in hysterical screams which the sight of live prawns might cause. After cooking, okonomiyaki affects the brain and stomach with the reassuring characteristics of pizza. If your friend's face is still home to an apprehensive expression, suggesting the acceptable use of ketchup and mayonnaise works nicely as a closing sales pitch. Seaweed flakes and dried fish shavings are better left unmentioned until a peaceful smile resides on their lips. With okonomiyaki resting comfortably in your stomach, there is a second and maybe greater physical challenge. Now you have to make it home without being run down by one of the barrage of bicycles cruising the downtown sidewalks.

Stage II — Motsuyaki

Seated at the counter of your favorite smoke filled motsuyaki shop, your friend is hypnotized by the smells and atmosphere. They are also clueless as to what's on the dining agenda and it's best they stay that way. Many motsuyaki items use western words. Therefore, to maintain your friend's sanity or hypnotic state, everything should be ordered in a quick voice or along with a couple more beers.

As head meat resembles a shish kebab from home (less the tomatoes and onions) it's a good starting point. "It's pork" you say, to keep your friend from going into a state of shock. With their mouth watering from kashira and their eyes glazed over and fixed on the grill, you ordered tongue. To be as vague as possible you can say, "I order another cut of pork with the same sweet sauce" putting emphasis on the sauce. This should keep their brain focused on their palate and not the anatomy of a pig. Now while your friend's taste buds are dancing with the last two items,it's a good time to order heart and womb, but if you want a lasting friendship you'll avoid the raw liver. No motsuyaki adventure is complete without intestine soup. Although any detailed explanation about this anatomical trip is better put in a letter after their return home.

Stage III — Sushi

Before departing on this adventure it's a good idea to tighten up the training wheels on your friend's palate because this ride needs a lot of help. When it comes to sushi the safest place to start may be with anything found on land. For example,with fried eggs or reverse-rolled cucumber rolls. Both of these either avoid or neatly hide seaweed which is a second and maybe greater terror than raw fish. From there you can approach the sea with reverse-rolled bluefin tuna rolls and shrimp, but go easy on the horseradish. After that you can take the brakes off and go for such beautiful things as bluefin tuna, mantis shrimp and gizzard shad, though you better stop for beer before reaching herring roe, red caviar and urchin eggs. At this point, if your friend slams on the brakes you can give them another coaxing kick in the butt and say, "Everyone needs a little adventure in their life.".

Vol.18

幻史のなかのイラストレーション

太田克彦

平面上のものを動かす願望

大昔から人間が鳥みたいに自由に空を飛びまわることを夢見てきたように，絵描きは１枚の平面上に描かれた対象を自在に動かすことに憧れた。その願望がなかったら，ひとつの物体を縦横斜め，さらに正面と裏側を１枚の画面に同時に描くというキュビズムは生まれなかっただろう。また，カンディンスキーも色と形のリズムを表現することによって，平面に運動と時間の要素をとり入れた。今世紀にはいってテクノロジーの発達と，それにともなう人間の視覚の変化が，平らな二次元の世界にまでよりいっそう動きを要求させることになった。

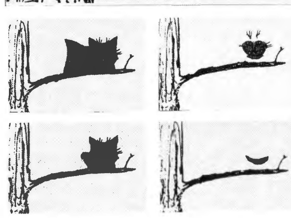
私たちが日ごろよく目にする平面上の動きの表現はコミックスの中にある。猛スピードで走るクルマや，鉄砲の弾が空気をひきさいて飛ぶ状態には，かならずスピードを表す細い平行線が何本も描かれるし，人が歩くと踵の後に漫画のふきだしを小さくしたような記号がいくつかつけられる。また後ろをふりむけば人物の横に円弧が並行して描かれる。こうした記号化された動きの表現に私は子どものときから慣れ親しんできた。



古川タク監督のアニメーション映画「TarZAN」より（1990年制作35mm／6.5分）

「Alice's Flip Book」
（1982年　Rayher,Merrimack Publ.Corp）

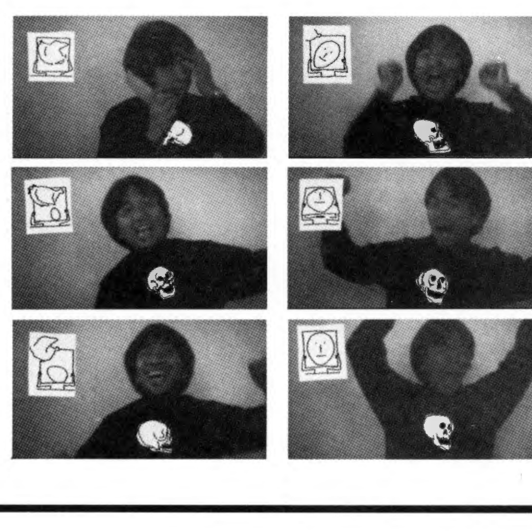




ところが対象が動かないことに不満をもった描き手は，ついに動く画面を実現した。そのことに情熱を燃やした数多くの実験者はいるが，日本で動く画面にポピュラリティをあたえたのは手塚治虫であることはいまさらいうまでもないだろう。空を飛ぶ〝鉄腕アトム〟や，アフリカの平原を疾走する〝ジャングル大帝〟といったキャラクターは，ブラウン管の中で，プリントメディアからは想像もできない生気をもった。手塚治虫の仕事は，今日までつづく夕方のお子さま向けゴールデンタイムのアニメ番組の基礎をつくったともいえる。その結果，日本ではアニメーションといえば子ども向けの動画であるというひとつの固定観念ができてしまった。しかし，アニメーションとはそんな狭い意味だけに使われる概念ではない。それは冒頭で述べたように，人間が平面にたいして持ちつづけてきた動くという願望を実現することのできる表現領域だ。



1991年11月26日〜30日　東京小原流会館で開催した個展で，制作発表されたもの。約3.5cm×8.5cm大の紙が40枚つづられており，パラパラとめくると動く。

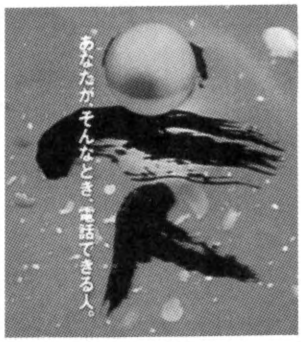


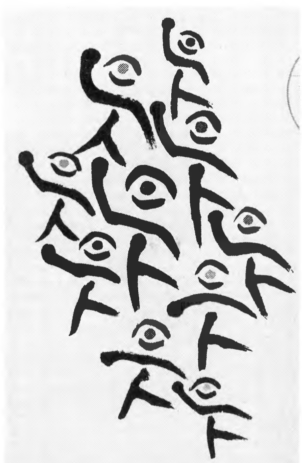
「動き」と「時間の流れ」の実験

毎年夏に世界各国から膨大な作品が集まる〝広島アニメーション・フェスティバル〟がある。数々の応募作品について触れる余裕はないのだが，近年アニメーションにたいする認識が高まり，作品の水準もあがっている。その審査員のひとりでもある古川タクの作品も傑出している。古川タクのイラストレーションが常に時間の流れの中に位置づけられていることは以前にも触れたが，その作品の最大の魅力は，最新のハイテクノロジーを使った実験作品でも決して大上段にふりかぶった表現ではなく，さりげなく見るものの感覚の中にはいりこんでくること。つまり遊びの感覚が肉体化しているといっていい。それは彼の出発点がカートゥーンの作品でオリジナリティを発揮していたことにも関係あるだろう。

エスプリのきいた知的な笑いを表現するカートゥーンは欧米の雑誌では歴史があるが，日本では新聞に載る政治漫画程度であまりうけない。だからメディアがない。そこで古川タクはカートゥーンを描く姿勢をアニメーションの中で表現した。

アニメーションというと映画やビデオをすぐに頭に浮かべがちだが，古川タクにとって表現手段は無数にある。つまり動くものならなんでもいい。それこそ江戸時代からつづく〝のぞきからくり〟から，何とよんだらいいのかわからないが，何枚も描き重ねた紙を綴じて，パラパラと指でめくると描かれた絵が動く遊びにいたるまですべて古川タク流に料理してしまう。



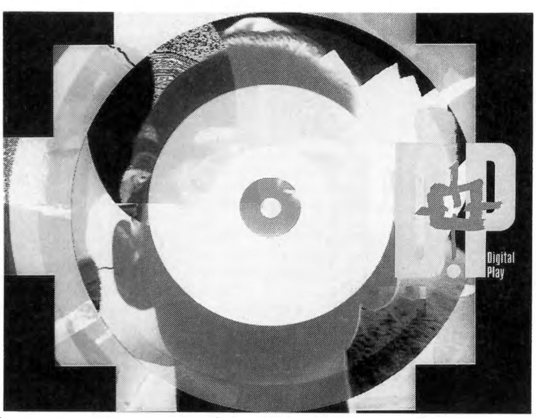


西武・セゾンカードの媒体資料より
イラストレーション＝亀井武彦

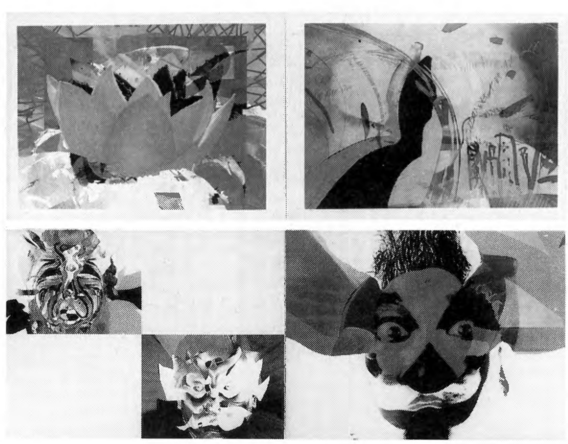
このパラパラとめくる装置で私は子どものころよく遊んだ経験がある。そして社会科のぶ厚い教科書の隅に自分でも絵を描き，授業中にパラパラ動かしては楽しんだ。ところがこの遊びはいまだにすたれていない。'70年代に話題になった「ホールアース・カタログ」が一世代を経て刊行された第4巻にもこのパラパラ絵がついていたし，先日「…on sunday's」で買った〝チェシャー猫〟も，やはりパラパラめくると猫が消えていく。〝動く〟という次元ではプリントメディアで最高の遊びといえる。

ビジュアル表現するうえで〝動き〟という時間の流れと不可欠の作品を創りだしているのが亀井武彦だ。玄亀阿仁磨という号で発表している彼の作品を見ると，アニメーションの本質と可能性がよく理解できる。よく知られたいちばんポピュラリティのある作品は，セゾンカードのテレビCMだろう。月と星が綱を引っぱり合う作品から始まって，ジョナサン・ボロフスキーの作品を素材にしたもの，宇宙人の描いた絵といわれても信じてしまいそうな東ヨーロッパの洞窟壁画に電気的処理をほどこした例，さらに新しいところでは輝く光の球になった人間の頭と流れるような人体の映像，これらはすべて古代から未来までの悠久の時間の流れに位置づけられている。

亀井武彦の作品はかならずしもブラウン管映像でなくても，仮りに1枚の紙の上に描かれた絵でも運動と時間を感じさせる。それは対象がクルクル動きまわるかどうか



「Digital Play」DG＝てっこん　ブックデザイン＝中谷匡児
（1991年コプメ企画）



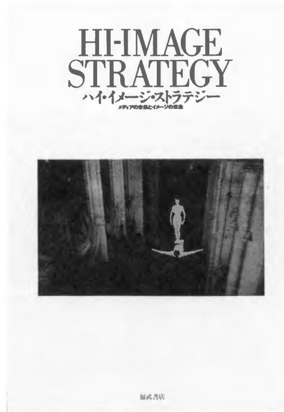
という次元ではなく，天体の運行のように緩慢に感じられる運動感覚を内包しているからだ。だから描かれた対象をとらえた見る側の認識とも深く関係する。

CG表現の拡大と普及

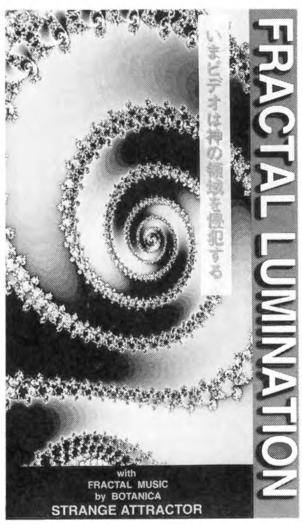
アニメーションの概念が広がった要因として，電子テクノロジーの発達が考えられる。アニメーションはかつて〝漫画映画〟と同義だった。その後ビデオが登場し，コンピュータが発達するにしたがってCG（コンピュータ・グラフィックス）による表現世界が驚異的に拡大した。

私がCGの面白さに開眼したのは10年ほど前に売り出されたおもちゃだった。玩具メーカーの〝トミー〟が「ぴゅう太」というゲーム機械を発売したのだが，面白いことに初歩的なCG装置がついていた。といってもいまのようにマウスで絵を描くのではなく，キーボードを叩きながら方眼のマス目を埋めていくというもの。それでも16色使え，キーをポンッと押すと画面にサァーッと色がはいることに快感をおぼえたりした。

ある夜，夢中でキーボードを叩いているうち窓の外がしらじら明けてしまった。ディスプレイ（といってもテレビに接続しただけだが）には小さなミッキーマウスがいる。ワクワクしているところにカミさんが起きてきて，「ナーニ！　徹夜したの？」ときくから，「ほら，ミッキーマウスがやっとできたよ」といったら，「なんだ，こんなの紙に描きゃすぐじゃない」とバカにしたような顔をする。



「ハイ・イメージ・ストラテジー」（1991年福武書店）リプチンスキー，浅田彰，藤幡正樹など19名の著者による，メディア考察などが論じられる。



「フラクタル・ルミネーション」（1992年）八幡書店

どうも感覚の次元がちがうようだと思った。CGにかぎらず，コンピューターは，とかくディスプレイに向かっているものだけが自分の世界にのめりこむ。だから外（はた）から見ると〝オタク〟に映るのだろう。これは遊びの次元だったが，CGは修業をつんだプロの場合でもつくる側と見る側の感覚のズレがしばしばおこる。キーボードを１回おしただけで宇宙の果てまで広がりそうなパースペクティブを得られたり，まして一度マシンを動かしただけで億の金額がとんだりすると，そのことだけで興奮してしまい，作品を見るものにとってはただ退屈なだけという例はこれまでにも数知れない。そんなところからCGの作品は面白くないという固定観念も生まれつつある。

そのうえ〝マック〟が発達したおかげで素人が簡単にCGを操れるという錯覚がある。私はこれは錯覚だと思っている。たしかにデッサンを学んで絵を一人前に描けるようになるという神話はなくなったものの，だからといって誰でもCGで優れたイラストレーションを描けるという具合に都合よくはいかない。イラストレーションを描くということはイメージの問題なのだから，どれだけコンピューターマシンに精通したところで作品の質は高くならない。シンセサイザーがプログレッシブな音楽マニアだけでなく，機械によわいミュージシャンまでまきこむことによって面白くなったように，CGも機械を毛嫌いするイラストレーターの興味をひくようになって，はじめて



「NEn」No.2より「Out of Sight」CG＝宇治野宗輝（1992年）アートラボ



面白い作品が生まれるだろう。そういう時代が間近であることは，ワープロやパソコンの発達する速度のことを考えれば確信できる。

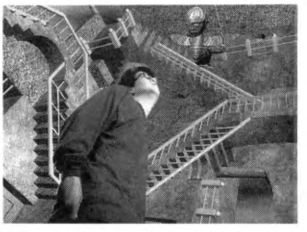
イラストレーション概念の変化

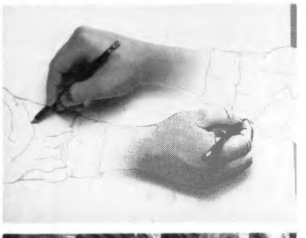
マウスで落書きするように「ビデオ雑誌イマジン」という作品をつくっていたてっこんは，いま彼の友人たちといっしょにCMなどでCGの実験をしている。だからひとつのきまりきったスタイルで描かれたCGではない。まるで幼児が初めてクレヨンと紙をあたえられ，殴り描きをするように，機械がつくりだす効果や，色彩の可能性にひとつひとつ興奮しているような，そんな様子が見る側にも伝わってくる。また，CGで高度な実験を試みている宇治野宗輝は画家，造園家を経てコンピューターによる表現の虜になった。それだけにCGにたいする土台となる感覚にまったくステレオタイプがない。

宇治野が「New Environment」という小冊子に発表した〝Out of Sight〟を見ても，目くるめく色彩の曼荼羅世界が展開されている。これらの作品は，汎用フォーマットで保存された14種類の８ビットの画像データ＝TABLET（スキャナを使わない，外部からの入力データなしに制作されたグレースケールの画像をこう呼んでいる）だけをアートラボに送り，すべてをファクトリー内のワークステーションの操作によって制作している。

時代はいま，事実が小説よりも奇なことを認識せざるを得ないように，テクノロジーの発達がいまのところ想像力をはるかに越えている。つまりハードが常にソフトよりも先行しているのだが，そのことをいつか逆転させるべく，表現者はたえず挑戦しつづけている。









「エッシャーからの贈り物」(1990年 小学館)
ハイビジョンCG（CBS・ソニー）をダイレクト・プリントしたビジュアルブック。

そのひとつがハイビジョン映像だ。ハイビジョンが日常的になったときビジュアルの世界が一変することはいうまでもない。その象徴的な実験ともいえるのがリプチンスキーの「ジ・オーケストラ」や，ビデオ・アートの草分けでもあるナム・ジュン・パイクの指導のもとにSONYが制作した「エッシャーからの贈り物」だろう。ここにはかつてプリントメディアから，いやテレビやビデオ映像からも得られなかった別の生理的刺激がある。

イリュージョンでしかない世界に感じるリアリティ，つまりヴァーチャル・リアリティの領域が見る間にどんどん広がる。八幡書店から発売された「フラクタル・ルミネーション」を見ると，文字通り「万華鏡」の世界を高次元で生み出した光と色の洪水に襲われる。これは数学者マンデルブロの幾何学理論にもとづいてスーパーコンピューターが高速度で自己増殖してつくりあげた作品なのだが，これまでのCGのように，人為的イメージが介入していない。これをじっと眺めていると，意識と意識の中間地帯である〝レム状態〟に包まれる。まさにイラストレーションという概念そのものが質的に変化を起こす時代をむかえたといえるだろう。





●第17回●

林恭三の
イラストレーション
教室
●

第17講 わかりやすいイラストの起源

ギリシャ文明 栄光の時代の美術

かけだし　前回の後半からギリシャのお話ですが，そのギリシャ美術全般についてお話いただけますか。

おじさん　紀元前7〜6世紀は，人類の歴史の上でも重要な時代であったという話はしましたね。歴史の本などにはあまり出てこなくても，美術史になると出てくる時代別名称から説明していきましょう。まずは［幾何学様式時代］，紀元前925年頃から8世紀頃までを言います。次に［アルカイック時代］は紀元前7世紀中頃から6世紀までです。［クラシック時代（古典時代）］は紀元前5世紀から4世紀初頭にかけてを言い，［ヘレニズム時代］は紀元前4世紀半から紀元前2世紀にかけてです。ギリシャ美術を理解する上で，一応このような時代区分を頭において下さい。

かけだし　なぜ美術史特有の時代分けがあって，このような名称で呼ぶのでしょうか。

おじさん　まあ，時代というのは区分けをしながら進んでいるわけではないんでしょうが，ずっと後から時代を眺めてみると，あきらかに節目があり，かなりはっきり区分けができるんでしょうね。紀元前479年にギリシャはペルシャを撃破し，とどめをさすわけですが，その後約1世紀半，ギリシャ文明の栄光の時代が訪れます。この頃ギリシャは決して平和であったわけではありません。スパルタ，その他の国との覇権争い，紀元前338年にはマケドニア人によるギリシャ支配があったにもかかわらず，ギリシャ人の思想や創造性，芸術に対する衝動は非常に高まりました。この時代のギリシャ人の業績は，その後の全歴史を通じて人類の文明の光明となります。

かけだし　今のお話を先ほどの時代区分でいうと，どの辺りに当てはまるのですか。

おじさん　ペルシャとの戦争はアルカイック時代の後半です。ギリシャの栄光の時代はクラシック時代全般を指します。この栄光の時代の基礎を築いた人がペリクレスという人物だと言われています。この人は，ペルシャ人によって焼き払われたアテネ市の再建に努力した人で，30余年間（紀元前466〜428年）にわたりアテネを支配しました。ペリクレスはアテネを物質的に再建したばかりでなく，知的な面でも，建築師や彫刻師，詩人，劇作家，哲学者，そして牧師などを呼び集めたんです。詩人のヘロドトスもそうですし，太陽や星について最初の科学的記述をしたアナクサゴラス，またギリシャの劇詩を世界の最高水準に引き上げたアイスキュロス，ソフォクレス，エウリピデスなども，呼び集められた人々です。

かけだし　なるほど。ギリシャ文明の中心アテネに学者などを呼んで，ますますその水準を高めていったんですね。哲学もギリシャから生まれたと聞いたことがあるんですが。

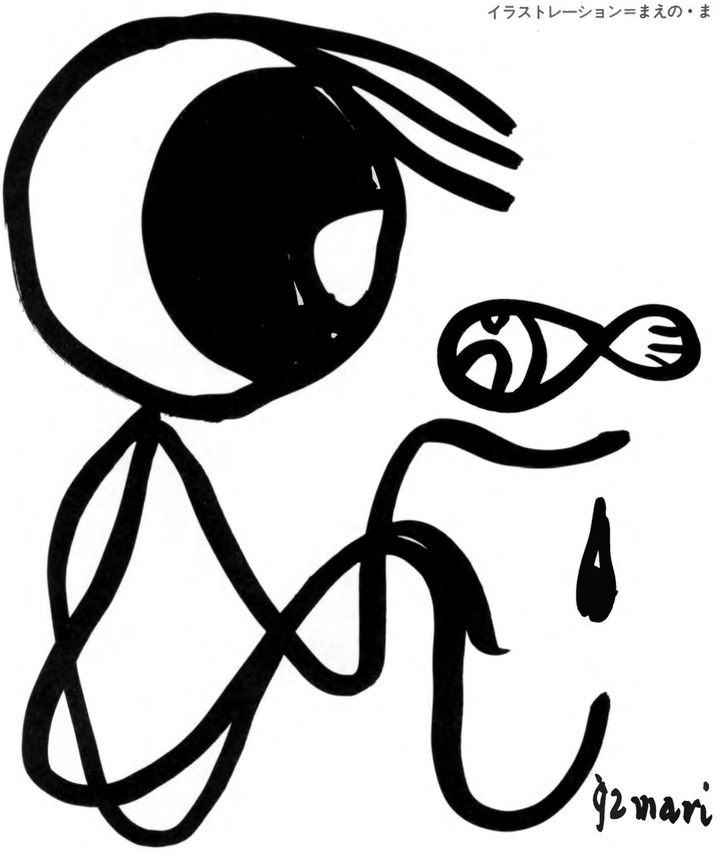
おじさん　そうです。それにはこういった理由があるんですよ。アテネにおいて物事の決定は，国王でも僧侶でもなく，民衆の集会や指導者の集会で行われていましたから，理論的に喋ることができて，なおかつ説得力が必要だったんです。ですから雄弁で力強い論証が，人々のたしなみとなりました。そして詭弁学者という一種の教師が生まれて，若者たちの弁論術を奨励し始めるんです。先ほどのペリクレスの死後，ソクラテスという人物が，





パルテノン神殿 紀元前448年〜423年 アテネ（「美術の歴史」美術出版社）

イラストレーション＝まえの・まり



まちがった議論の批判者として登場します。詭弁学者の教えたことは間違った議論であることも多かったのは事実なのですが，学者たちの破壊的な批判者であり，また民心を混乱させるものということで，紀元前399年アテネの流儀によって死刑(一説には毒ニンジンから作った毒薬で毒殺された)になってしまうんです。ですが，後にプラトンが続き，アリストテレスがその哲学的思想を受け継いでいます。

かけだし 処刑されたソクラテスの哲学的思想が，現在に続く哲学の黎明期のきっかけとなるんですね。

おじさん アテネのこの時代に，今まで思索を妨げてきた迷信や妖怪，神，幻想そしてタブーや抑圧などの原始思想は排除され，自由で正確で体系的な思索が始まるわけです。さて，ギリシャ文明の全体像を話してきましたが，美術史のほうに目を向けていきましょう。

かけだし ギリシャ美術と言えば，パルテノン神殿などによって代表される建築と，ミロのビーナスなどの彫刻ですね。

おじさん そうです。まず建築なんですが，ギリシャ建築の中心は神殿です。その形は，彼等が住んでいた住居形式が基本になっています。始めのうちは木で作られていたのですが，紀元前7世紀アルカイック時代の始めから，石を用いるようになります。

それまでは一方向のみ強調する建物だったのですが，石を用いるようになり，四方に前面を持つ，どの方向からも眺められる丸掘り彫刻のような性格を持ったものになっていきます。

かけだし つまり周囲の景色から切り離して，建物の美しさを鑑賞できるようになったのですね。

おじさん そういうことです。ギリシャの神殿は，柱が建物の美しさの重要な部分を占めています。その基本には三つの形式があり，ドーリス様式，イオニア様式，コリント様式と言われています。それぞれの特徴を説明しますと，ドーリス様式は簡素で力強く男性的，柱の上部の飾りがなく，代表的なものはポセイドン神殿です。イオニア様式は優雅で女性的，この様式の渦巻き型はエジプトやアッシリアの建築物の影響と言われます。そしてアカンサスの葉を用いたコリント様式が紀元前5世紀の末頃生まれます。

神殿の基本的構造は単純なものですから，複雑な建築形成を不可能にしましたが，その代わりこの単純な形成の中に比類なき洗練を得るわけです。建築各部の相互，および全体とのプロポーション，柱の太さと高さの均等，エンタシスの微妙な曲線，柱の上方の締まり具合，柱の内方への傾斜度など，あらゆる細かい点に驚くべき注意を払っていて，洗練の極を見せています。その絶頂に達した傑作がパルテノン神殿と言われています。

時代的に言いますとクラシック時代初頭（紀元前447年イクティノスとカリクラテスがパルテノンを設計し，建造に着手する）です。そしてヘレニズム時代になり，ギリシャ文化は世界的になってきます。この時代になると神殿や劇場以外の公共の建物が発達します。都市化されていくと共にギリシャの美的独自性は失われていくのですが，ギリシャ建築の伝統的なものは残っていきます。

かけだし そうですか。では彫刻についてですが，ギリシャの彫刻は，建築の付属品という域を越えていたという話ですが。

おじさん そうなんです。ギリシャ美術の中では，彫刻は最も「ギリシャ的」であり，それはギリシャ人の，個人の尊重が元になっているからだと言われています。自らのうちに独立した世界を築く気質があり，それが建築の装飾でも効果を上げてきました。

個人の自由ということが考えの基本にあれば，おのずから表現は独自のものになってきます。ごく初期には木彫もあったようですが，建物が石で作られるようになったアルカイック時代の初期頃（紀元前7世紀の末頃）から大理石に直彫り（じかぼり）することが多くなります。

かけだし その時代には，現代の彫刻のように粘土を使っての制作はされなかったのですか。

おじさん 粘土は，大まかな形や考えをまとめる手段としては使われていたようです。それから，ブロンズも多く用いられたということですが，この続きは次回にしましょう。ギリシャの話は次回で終わります。

かけだし 随分話が早く進むようになりましたね。この調子でこれからも進めてください。

熱血業界通信 vol.12 最終回

HIROSHI WATANABE

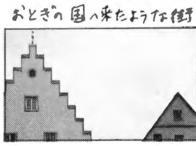
今回は最終回にふさわしく 私のヨーロッパ旅行記です。（なんでやねん）この旅行は、
先頃、ファーバーカステル社 創業230周年記念賞の副賞として頂いたプレゼントで
「思い出の旅、ドイツロマンとスイス、パリ11」という、なんとも、ぜいたくな旅行に出かけたのです……

私はドイツへ行ってきました。 渡辺宏

添乗員の濱口勤子さんと♡



おとぎの国へ来たような建物





馬とたわむれる私



・古い物と新しい物の調和のとれた国
・救急車にもベンツのマークが。
・広場にはたくさんの大道芸人がパフォーマンスをしていた。



天気にはいつも恵まれた。



レストランで 地元のギャルと♡

ファーストクラスのバスで



地下のポスター





車線の無い道路



すっかり仲よくなった成島裕史くんとダブルヒロミで♡……

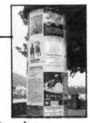
日次	内容・食事・宿泊地
1	午前：東京✈フランクフルト 夜：フランクフルト着 着後：フランクフルト🚌ハイデルベルク(95km) ハイデルベルク
2	午前：ハイデルベルク市内半日観光 ハイデルベルク城、学生牢跡などを訪れます 午後：自由行動 ハイデルベルク
3	午前：ハイデルベルク🚌ローテンブルク(169km) 古城街道を通りローテンブルクへ ネッカー川沿いの古城の景観を楽しみます 午後：自由行動 石畳の旧市街でゆっくり散策などお楽しみください ローテンブルク
4	午前：ローテンブルク🚌ミュンヘン(211km) ロマンチック街道沿いに、ネルトリンゲンなどの町を経由し、ミュンヘンへ (昼食は中華料理) 午後：ミュンヘン市内半日観光 ニンフェンブルク城などを訪れます 中　ミュンヘン
5	1日：ミュンヘン🚌ノイシュバンシュタイン城🚌ルツェルン(409km) 朝早めに出発し、途中、**白鳥城ノイシュバンシュタイン城を観光**しながらスイスの美しい古都ルツェルンへ ルツェルン
6	1日：ルツェルン🚌(97km)グリンデルワルド（登山電車）ユングフラウヨッホ（登山電車）グリンデルワルド **ユングフラウヨッホ観光** 登山電車を乗り継いで3454mの頂上駅へ　展望台よりのアイガー、メンヒなどスイスアルプスの雄大な景観をお楽しみください お泊まりはアルプスの麓の町グリンデルワルドです (夕食はスイス名物フォンデュをお楽しみください) 名　グリンデルワルド
7	1日：グリンデルワルド🚌ベルン🚌ジュネーブ(253km) スイスの首都ベルンで自由時間を楽しみながらジュネーブへ 着後：簡単なジュネーブ市内観光 ジュネーブ
8	午前：ジュネーブ🚄(TGV2等)パリ フランスの新幹線TGVでパリへ 着後：パリ市内半日観光 ノートルダム寺院などを訪れます OP：パリナイトツアー・ディナーショー(夕食・飲物付) パリ
9	1日：自由行動 OP：ベルサイユ宮殿半日観光または OP：ルーブル美術館半日観光 **(夕食はセーヌ川をクルーズしながらお楽しみください)** パリ
10	午前：パリ✈東京 機中
11	午後：東京着



ノートルダム寺院前で
ガイドのキャロンと♡



運転手のベンさんと♡
ドイツの人は本当はいい人ばかりでした。



カラフルなポスター

おみやげ物屋さんで





マクドナルドも

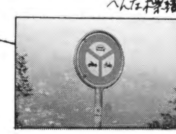
14名のツアーでとてもぜいたく!

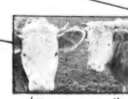




工事現場にもこんなモダンな絵が。

へんな標識





牛もよろこんでる



ガイドのジョジアンヌと♡

街のまん中にあった





元祖、女神像



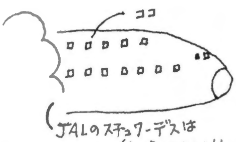
ロダン美術館で
もっともポピュラーなことをする私。



大阪の通天閣によくにとる

JAL407便

13:00出発。チケットを握りしめ3時間前には成田入りしていた。ドイツといえばヒットラー、スイスといえばハイジ、パリといえばパリジェンヌ、こんな知識がない私にとって、この旅はぜいたくすぎる。（ほんま）LOOK JTBの受付前には既に、添乗員の濱口勤子（いそこ）さん。〈私はついている〉



2階席はガラガラ 到着まで12時間 「リーサルウエポン3」「寅次郎の告白」の上映で、私はねむれない！

時差ボケにはサウナが一番!!

ということで、ホテル入りして、さっそくサウナへ
無料の上、男女兼用と聞いていたので、ワクワク・・・・
結局、部屋を間違った私は裸でウロウロ・・・・

コインを手に再び出向いたが、私の入ったのはスチムベッドだった。〈汗かかんで！〉

"Teach me," "Noコイン," "Please" とさけぶ私。〈なさけない〉

コカコーラ180円と高い　シカの標識

ベンツだって大衆車

アウトバーンを走っていると、ベンツの多いことに驚いた。5台に1台がベンツで、あとBMW、フォルクスワーゲン、アウディーと続く、さすがドイツだ。私もワーゲンのパサートを愛用しているが、こちらでは、最も ポピュラーな大衆車でごろごろしていた。日本車は14％にすぎない。
"安くてこわれない。" とんね。

ミュンヘンのフランクフルト

夜、若者の集まるミュージックカフェへ食事に行く。まったく解読の出来ぬメニューを片手に。
"フランクフルト"と言っても やっぱり通じない
"ソーセージ" "
"前菜" "
通じる訳がない。
結局、Fila Steakが頼めたので 3000円もする肉を食べることになった。
（ヨーロッパでステーキと言えばヒレ肉になる。）さすがにうまいビール

— ヨーロッパのホテルの朝食 —
〈バイキング〉
（日本人はたくさん入れて残こすのでキラワレル！）

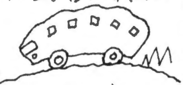


○毎朝食べ過ぎるのは言うまでもない！

ドイツ 1マルク 90円

私もまた日本人

白鳥城へ行くので、バスを乗り継ぐために人々は走る。1台乗りすごせば、スケジュールがくるう。なんとか乗れたものの、山手線並みのラッシュ。宙に浮く人もいた。〈なんでやねん〉



この時期、バス旅行のほとんどが日本人なのだ！
ポスター等で有名な城
映画「大脱走」の草原。

★★★★★星高級ホテル

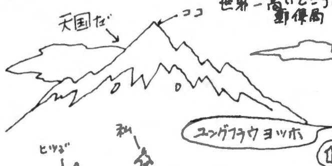
ルツエルンにあるシュバイツァーホフ ホテルは最高にお勧めホテルです。クラシックな建物に絶景。ワインも絶品！

町のあちこちに焼きぐりを売っている（20コ 500円くらい）

バラ園が多い

ここから運転手は私。シャグレーです。ヨロシク
まったくのドイツ語しか話せないスイス人
ブドウ畑
高速道では昼間でもライトをつける。

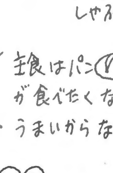
アルプスの少女ハイジのボク



スイス 1フラン 100円

私は この山へ登って 本当によかったです。この山を見れて、生きていてよかったなーとつくづく思いました。下山の時、途中下車して徒歩で町まで下る時に、夕やみに山が変化して消えていく様子を見て、涙が出そうに感動しました。帰りたくないよ〜。

牛のフン



ミートフォンデュに舌つづみ（うまい）
油がはねてあつい
日本人ウエイトレス
名古屋からホテルの勉強にきています。

長い木の棒に肉の赤味をつけ、油の中でしゃぶしゃぶ、お好みのタレにつける。

主食はパンであるが、ちっとも日本食が食べたくならないのは、それほどパンがうまいからなのです。

スイスは＄世界一の銀行数

マクドナルドは世界共通語

ヨーロッパのどこの町でも、この店を目にする。どこの店も大変にぎわっている。 シェイクもある
味は同じ Mac Le Marin（フィレオフィッシュ）340円

AIDS感染率No.1

のジュネーブは大変刺激的な街だ。又、大変美しい街でもある。あのアランドロンの家もある所だ。通りには「お兄さんいかが」の女性が立っている。〈なるほど〉

かっこいい時計がいっぱい。

・夕食はAu Dragonで中華を食べる。
パラパラ米
ふとめんラーメン　野菜イタメ　チャーハン
ビールと言えばハイネケンになる！
量が少なく高い。（6600円）味はマアマア



とろけそうなチョコレート屋

口ほどにもないTGV

車両は狭いし、スピードもあまり感じないが、さすがに揺れは少ない。食堂車でビールと言えばハイネケン、ミネラルウオーターといえば、エビアン チョコレートといえば、KIT·KATを買う。言葉が分からないので、いつも お金は紙幣を払う。〈コインばかりたまる〉お昼ごはんに、レストラン内野の幕の内弁当が出た〈意外にうまいのだ〉

ボンジュール（こんにちわ）
ドネモアー（〜を下さい）
メルシー（ありがとう）

虹

私はこれでパリへ行きました。

とにかくルーブル美術館、オルセー美術館で1日は終わりました。〈まいった〉

モナリザ



とにかくない美術館（20数万点のコレクション）

パリのピザはまずい。

ムーランルージュでメーラメラ

ハダカ
大蛇もいるヨ

フランス 1フラン 25円

オプショナルツアーで、ゼファミダブルショーのディナー。フレンチカンカンで、海ボウズがワニと戦って、ウマは走るは、お姉さんはきれいは、お兄さんはおもしろいわ、歌はうまいわ、まったくすばらしいショーでした。
（5時間、35000円の価値は充分。さすがパリ）

私はパリへ引越したい!!

本当に、幸せな気持ちになれた11日間。ヨーロッパが大変好きになりました。今度はゆっくり、じっくり見て回りたい、そんな国々です。素敵なプレゼントを下さった、ファーバーカステル社様、玄光社様、誠に有難うございました。Au revoir オルヴォワール

追伸：これまで「熱血業界通信」にご協力下さった業界の皆さま有難うございました。皆さまの益々のご活躍をお祈り申しあげます。渡辺 宏

情報区

INFORMATION AREA
イベント　トピックス
新刊ガイド



第10回
奨励賞受賞
奥田千珠
作品

キャラクター・イラストレーションの作品公募

キャラクターハウス／マイ・キャラクター展登録センターでは，以下の条件で，キャラクター・イラストレーションを募集している。因に，今回で，第11回を数える同公募は，新人キャラクター制作者の発掘と育成を目的とし，入選作品は，東京と大阪で「マイ・キャラクター展」として発表される。

作品内容は，キャラクター商品のための未発表キャラクター作品で，応募課題は，175円切手を同封の上，下記問合わせ先に申し込む。応募締切りは，'93年2月22日。

詳細問合わせ先，〒541 大阪市中央区淡路町2－5－8船場ビル319号　マイキャラクター展登録センター　CHARACTER HOUSE　☎06-231-0980。



「花のイラスト・はがきコンテスト」作品公募開始

講談社フェーマススクールズ主催のイラストレーション・コンテストが行われる。

テーマは「花」。以下，募集要項。作品サイズは，ハガキ大。応募資格は，中学生以上。画材は自由。ただし，立体は不可。出品料は無料。締切りは，'93年2月10日で，必ず作品を描いたハガキで応募すること。ハガキには，住所・氏名・生年月日・電話番号・勤務先（学校名）とその電話番号を明記し，〒105 港区虎ノ門1－15－12　講談社フェーマススクールズ　ダブルチャンス！「花のイラスト・ハガキコンテスト」係まで郵送する。

賞金・賞品は，大賞・1名＝50万円。優秀賞・5名＝各10万円。入選・50名＝記念品。また，ダブルチャンスとして全応募者の中から抽選で200名に「フラワーミニ栽培セット」をプレゼントする。

詳細問合わせは，☎03-3501-7253へ。

生物生態画専門のライブラリー渋谷に開設

生物生態写真専門のフォト・ライブラリーとして，今年17年を迎えるネイチャー・プロダクションでは，生物生態画の需要に応えるため「ネイチャー・イラストレーション」部門を開設した。

ここでは出版社や広告代理店と，画家との橋渡しを行なう。契約作家は，熊田千佳慕（昆虫，他）木村しゅうじ（動物）田中豊美（動物）薮内正幸（鳥）赤勘兵衛（植物，鳥，他）寺越慶司（鳥，動物，他）内藤貞夫（動物，他）松岡達英（昆虫，他）斎藤光一（植物，昆虫，他）中西章（昆虫，他）の各氏で，計20名。

問合わせは，ネイチャー・イラストレーション　〒150 渋谷区宇田川町12－3　ニュー渋谷コーポラス901　☎03-3461-7695。

上野で，ファッション写真の展示とオリジナル・プリントの販売

ファッション写真専門ギャラリーとして昨年7月，広尾にオープンしたブリッツギャラリーが，ブリッツ・イーストとして上野に新規オープンした。広尾同様，ここでもファッション写真の展示の他，オリジナル・プリントの直輸入販売，写真集，ポストカードも揃えている。

12月5日まで（日曜祝日，月曜休廊）ファッション写真家のグループ展として「ザ・ビューティー・オブ・ファッション・フォトグラフィー展」を開催。ホルスト，ニュートン，リッツ，ターバビル等の作品を展示している。

詳細問合わせは，〒110 台東区上野桜木1－12－12 ベルザ桜木30-D　☎03-5685-9726。

ホルベインから秘密裏に進行していた「新商品」いよいよ発売

ホルベイン工業㈱（〒577　東大阪市上小阪1－3－20　☎06-723-1555）が，初めて色鉛筆のシリーズを発表した。アーティスト色鉛筆と命名したこのシリーズは，油性の中硬質芯で，絵具メーカーらしく広告のキャッチ・コピーは「油絵出身」。

12色セットは，基本色とデザイントーン，パステルトーンの3種。以下，基本色で24色・36色・50色・100色に加え，全色（来春発売予定）セットは150色という豊富なバリエーション。100色・150色は，木函入りも用意される。

芯の直径は，3.8mmと，他社製品との比較でも太い部類に入り，広い面の塗りつぶしも容易。耐光性にも優れ，絵具類との相性も良好という。

画材としての性能・特性については，絵具製造メーカーとしての経験を生かし，「重ね塗り」と「混色」に特に配慮がなされ，良質顔料を使用することで，発色性はもとより，伸び，被覆力に優れ，耐光性・耐久性にも自信を持っているとのこと。

価格は，12色セット＝2,200円，24色セット＝4,400円，36色セット＝6,500円で，各メタルケース入り。

このホルベイン工業の自信作・アーティスト色鉛筆36色セットを抽選で，読者15名に，プレゼントします。愛読者カードに明記の上，御応募下さい。



ベーシックトーン12セット缶
他に，デザイントーンと
パステルトーン
もある。





36色と24色セット。
2月28日までにお買い上げの方にシャープナーを進呈。

FAX対応の水性顔料インク 蛍光ペン世界初登場

サンスター文具㈱では，カートリッジタイプの蛍光ペン「OA LINER」を発売した。特徴は，感熱性FAX用紙，ノンカーボン紙に使用しても，文字が消えたり，薄くなることがなく，乾燥後は耐水性。褪色が少なく，鮮やかさが持続するという。

また，スペアインクを交換するだけで，繰り返し使用でき，クリアボディなので，交換時期が事前に分かり，新機構「ソフトコントローラー」により，最後の一滴まで無駄なく使える。

価格は，OA LINER＝1本，180円。スペアインクは120円（2本入り）。他，スペアインクとのセット，3色セット，6色セットがある。

詳細問合わせ先，サンスター文具 ☎03-3872-7107。



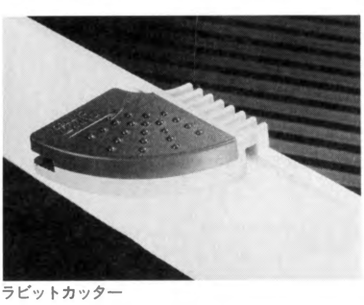
カートリッジタイプ蛍光ペン「OA LINER」

5㎜スチロールボード専用 カッター新登場

デザイン材料／機材の㈱Tooは，Beowulf Companyの総代理店として，5㎜厚のスチロールボード（両面ケント紙貼り）を直角に，美しくカットできる専用カッター＝ラビットカッターを発売した。

同ボードは，デザイン，建築，モデルメーカー関係分野でよく使用される材料だが直角に貼り合わすことが多いにもかかわらず，そのようにカットするのが難しかった。このカッターは，ボードの片端のケント紙一枚を残して，中の発泡材を，安全に切断できるので，上記のような作業は，大変行ないやすくなる。

価格はラビットカッターが2,800円。オプション5㎜替え刃（10枚入り）が500円。詳細問合わせは，Too商品部 ☎03-3440-2271か，最寄りのTooへ。



ラビットカッター

マックのデータを高速で送信する ISDN通信機電話発売

デザイン機材／画材の㈱Tooは，NTTのデジタル公衆回線網INSネット64を利用し，マッキントッシュのデータ転送を行なえる電話機一体型ISDN通信機／ソフトの「Too Net II」を東京地区で発売した。

この「Too Net II」は簡単な操作で，従来モデム（2400bpsの場合）の20数倍の速度にあたる64kbpsで同期通信を行なえ，またデータの送受信中でも独立して多機能電話として使用できる。デジタル通信なので，ノイズの心配がなく，1メガバイトのデータなら3分間で送信が可能で，同時に電話で確認作業が行なえるので，画像，DTP等，大容量データを扱うマックのユーザーには最適の通信機であるという。

価格は248,000円（税，工事費別）。

問合わせは㈱Too ED発売推進室 ☎03-5489-2980。



マッキントッシュ用電話機一体型ISDN通信機「Too Net II」

伊藤桂司　Mac.のできる アシスタント募集

イラストレーター・デザイナーの伊藤桂司が以下の条件でアシスタントを募集する。

マッキントッシュの基本操作ができる（または，覚える意欲のある人），音楽好きで気のきく人，できれば運転免許のある人。

電話連絡の上，委細面談。

詳細問合わせ先，〒154 世田谷区上馬5－30－2 ヴィラサピエンザ101 ☎03-3411-9653。

恒例の「年賀状コンクール」 今年も作品公募

大阪のギャラリーピクチャーでは第4回「年賀状コンクール」のための作品を募集している。手描きのイラストレーション年賀状であれば，応募資格，応募点数問わず。ハガキのまま，以下宛に郵送する。作品は返却しない。住所，氏名を明記すること。締切りは来年1月5日必着。賞金は1等3万円，2等2名＝各2万円，3等3名＝1万円。他，佳作多数。発表展覧会は来年1月8日〜17日，ギャラリーピクチャーで開催される。

郵送先と問合わせは，〒542 大阪市中央区東心斎橋2－8－26都ファッションビル3F ☎06-211-8099 峰松まで。

ギネス的超巨大絵本シリーズ 発売される

㈱架空社より，見開きで610×810㎜という巨大絵本が発売された。12ページで，7,500円。このA2判絵本，第1回は，スズキコージの「ピクチュア・ショウ」と堀越千秋の「マイトレーヤの散歩」。原画は本の体裁に合わせて描かれた原寸大。筆致もリアルに伝わってくる。購入問合わせ先は，☎03-3988-6608 架空社まで。



●目次で紹介した作品の作家名一覧

（上左より）大須賀理恵「カエルの国」，上條直之「ビザンティン帝国」，韻匠「Drehung」，佐藤旭「太陽」，朝比奈千夏「時計」，藤枝リュウジ「香港」，ほししんいち「ほしくん」，ヨシカワゴエモン「ガチャグニャ」，谷崎隆幸「P.B.W.」，山本武人「My city Barcelona」，酒井賢司「アリエヌ共和国」，高見慧「国はもうない」，朝倉摂「ねこねこねこ…」，中村幸子「LITTLE ISLANDS」，斎藤ひろこ「月見の国」，下谷二助「SLUMP（お詫びのシルシ）」，飯島まさひこ「キララの国」。（下左より）林恭三「未来の観光地」，松井千景「フランス」，平澤一平「いってみたいなよその国」，唐仁原教久「賢治の牧場」，日の友太「メキシコ（グラスホッパー）」，野村俊夫「水の国」，山田博之「モーリシアス島」，ヒダノマコト「温かい泉の国」

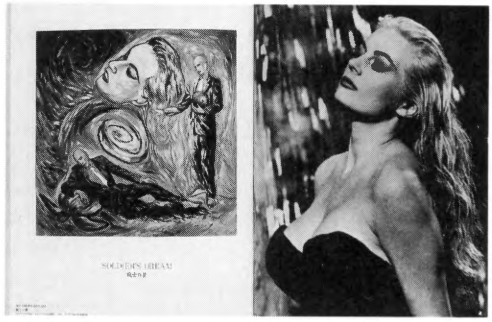
●読者プレゼント応募のお知らせ●

特集「色鉛筆をマスターする」とテクニックノート「クレイ・イラストレーション」で紹介した色鉛筆と石粉粘土を読者にプレゼントします。プレゼント対象商品は，P67とP96で紹介していますので，その中から希望商品を選び，P138綴じ込み愛読者カードの必要欄に記入の上，記事に対する感想・意見を書いて御応募下さい。締切りは12月15日当日消印有効。

なお，発表は，商品の発送をもってかえさせていただきます。

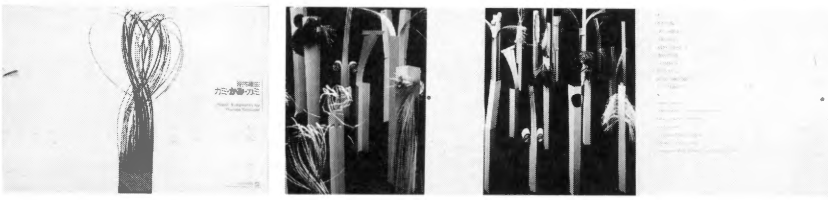
BOOKS





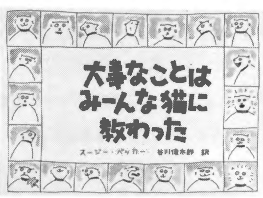
作家は何にインスピレーションを感じるか

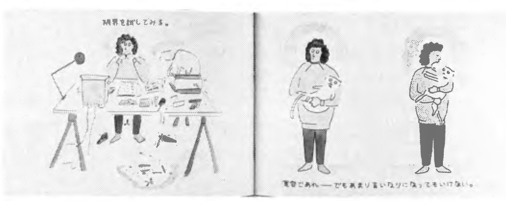
[画集・絵画の中の映画]著・横尾忠則　刊・ビクター音楽産業　¥2,500　作家は発想のインスピレーションをどこで得るのか。作家・横尾忠則がその源泉のひとつとしている映画と作品との関わりを本書に見ることできる。「夢こそがリアリティであり，発想のインスピレーションになる場合があり，映画こそ，幻の現実」という「あとがき」が象徴的だ。



紙造形，10年の成果をここに

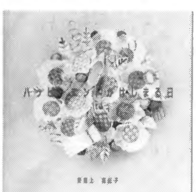
[カミ・かみ・カミ]著・谷内庸生　刊・平河出版社　¥3,800　作者はボストンの屋根裏部屋で紙を切り始めた。以来，約10年間，自ら「かみ彫刻」と名づけた表現と向き合ったその成果の発表。紙造形の可能性を示唆している。

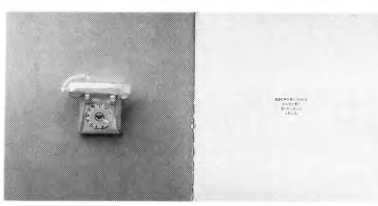




猫はペットや友人でなく教師？

[大事なことはみーんな猫に教わった]著・スージー・ベッカー　訳・谷川俊太郎　刊・飛鳥新社　¥1,200　猫好きは，猫から人生の教訓を得る。疎ましく思う時も，反面，その身勝手さに憧れ，反省を求める時も，反省の空しさを実感する。猫は人生の師。





他愛なさの中にある優しさを贈るという人々に

[ハッピーエンドがはじまる日]著・安座上真紀子　刊・KKロングセラーズ　¥2,000　ギフト・ブックである。「ハッピーエンドがはじまる」ような人にこれを贈る。巻末には贈り先と贈り主，そしてメッセージ欄が設けてある。他愛ないと断じればそれまでだが，作者の幸せな気分になれる造形を眺めるにつれ，他愛なさの大切さもそこはかとなく分かってくる。頁を繰る楽しみを感じる向きも多いだろう。



山城隆一の画文で猫を2倍楽しむ

[猫の独白（モノローグ）]著・山城隆一　刊・話の特集　¥1,030　初出は，'90年1月～'91年12月の『話の特集』。猫の絵といえばこの作家を抜きには語れぬ。しかし，その文章（御本人によれば「猫の作文」）に触れる機会はそう多くなかった。絵と文章から作家に迫るという読み方も悪くない。



「御当地イラスト紹介」本の命は愛情

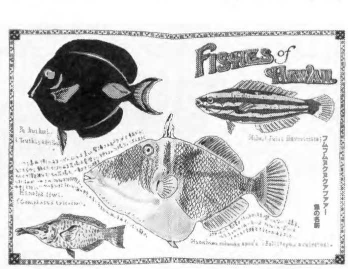
[ハワイ島　アロハ通信]著・平野恵理子　刊・東京書籍　¥1,500　いわゆる「御当地イラスト紹介」本。この種の本の良否を決めるのは，取材であり，文であり，絵である。しかし，それを支えるのは何にもまして御当地への愛情とも執着とも言えるエネルギーだ。それがある。

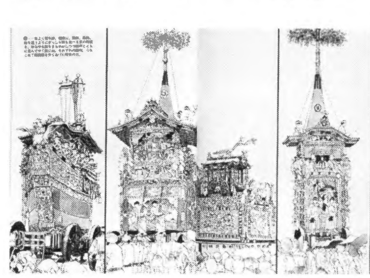


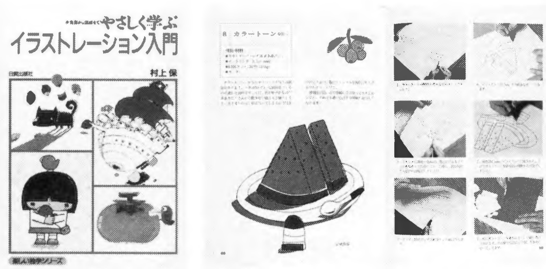
人の暮らしと伝統を後世に描き残す

[京に暮らすよろこび]著・寿岳章子　絵・沢田重隆　刊・草思社　¥2,200　東京根岸，京都町なか，奈良の街道筋（上下）と続く沢田重隆・絵の6冊目。景観と人の暮らし，伝統を見つめた一枚一枚の絵は，失われていく光景を記録し，記憶にとどめるタイムカプセルでもある。



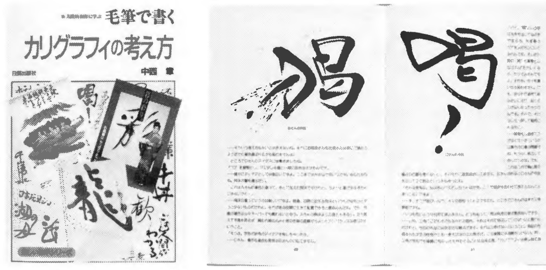






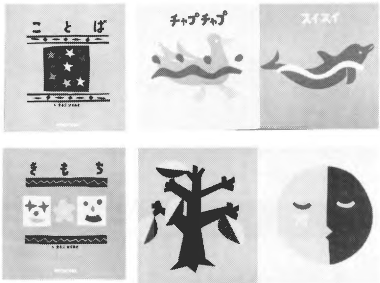
実用情報の豊富さと,懇切丁寧さは正に入門者向き

[やさしく学ぶイラストレーション入門]著・村上保　刊・日貿出版社　¥2,300　実用書の良し悪しは，丁寧さと親切，実用情報の豊富さで決まる。手をとって教えるのではないのだから，細かさも命なのだ。本書は，基本，画材の使い方を含めた表現法，発送法に大きく分類され，実用的だ。



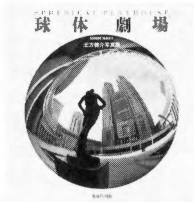
文字が文字以上の表現をするカリグラフィの発想本

[毛筆で書くカリグラフィの考え方]著・中西章　刊・日貿出版社　¥2,200
カリグラフィとは，筆文字で書くCI書道，商品名等を主体とするデザイン書道，広告コピーの書道を差すという。「カリグラフィは挿し絵」と本文で謳っている。広告コピーなどの文字による具象化を言った言葉だ。



おさなごころ 幼心に穏やかに浸透する色と形

[きもち][ことば]著・まさごひであき　刊・三起商行　¥850(各)
幼児向けの絵本。色と形，または擬態語と絵によって，子供の心に穏やかに浸透していくことを目ざしている，その配慮が細かい。



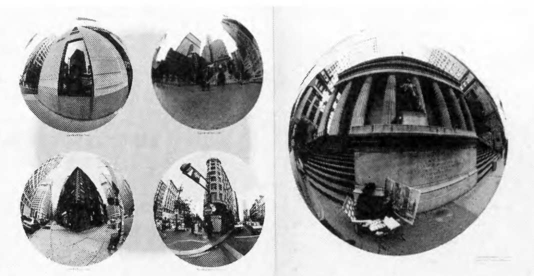
魚の視線で風景を眺める体験本

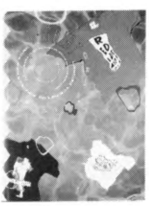
[球体劇場]土方健介写真集　刊・光琳社出版　¥6,800　写真は被写体をありのままに写す……ばかりではない。人の眼ならぬ魚の眼で風景を眺めると，極端に遠近感の強調された歪曲の世界がある。日本の各所におもむいて撮りためた球の宇宙とも言うべき光景が110点弱。恐らく初の写真集となるだろう。



Mac.絵本の線と色彩

[くまちゃんえほん]著・谷口広樹＋早島あや美　刊・童心社　¥2,400　夫妻の共著。写真のような3分冊を1セットにした幼児向けの絵本。鮮やかな色とMac.使いの柔らかい線がうまくマッチしている。

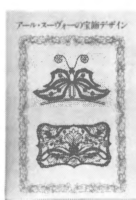




集め集めた700枚Tシャツカタログ

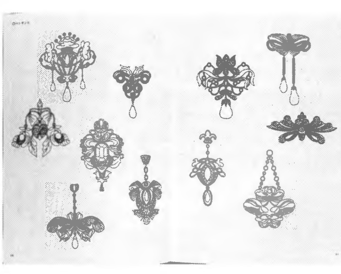
[T-SHIRT GRAPHICS]刊・ピエ・ブックス　発売元・オーク出版サービス　¥16,000　「集める」ということは，一つの価値である。刊行社が（切り口に曖昧さは残るが）集めに集めたカタログ・シリーズの最新刊はTシャツがテーマ。ロンドン，NY，ロサンゼルス，東京等を中心に約2,000着の中から選んだ約700点がここにある。





資料に即,使える宝飾のデザイン集

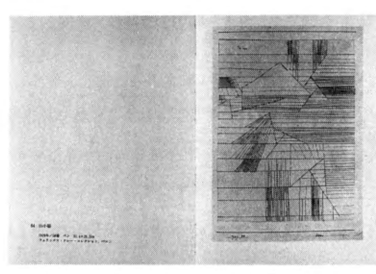
[アール・ヌーヴォーの宝飾デザイン]著・高木紀子　刊・岩崎美術館　¥2,060　今初夏に開かれた宝飾デザインの至宝たる「ルネ・ラリック展」を記憶の方も多いだろう。本書は，彼に代表される作風の宝飾デザインを集めた図録。資料的価値は充分にある。





巨匠クレーの膨大なデッサン群を見よ

[クレー巨匠のデッサン・シリーズ]著・C・ゲールハール　刊・岩崎美術社　¥3,965　デッサンは作家にとって設計図であり，そこには完成図以上に作者の生の意図が表わされている。だからデッサンは作者を知る上で意味ある資料だ。膨大な資料からこの大巨匠を考えるというのが本書。



展覧会情報

イラストレーションの展覧会を中心に紹介しています。有料のギャラリーもあります。

銀座・有楽町・京橋・築地

■クリエイションギャラリーG8 中央区銀座8-4-17 リクルートG8ビル1F ☎03-3575-6918

11月30日〜12月11日 第71回N.Y.ADC入賞作品展▶広告関連
12月14日〜22日 第6回N.Y.ADC国際グラフィック入賞作品展▶広告関連
1月11日〜2月5日 第12回クリエイション紹介作家展 ハインツ・エーデルマン展▶ポスター

■ギンザ・グラフィック・ギャラリー 中央区銀座7-7-2大日本印刷 ☎03-3571-5206

11月4日〜28日 ポール・ランド展▶グラフィック
12月3日〜25日 フロシキ展 18名のグラフィックデザイナーによる風呂敷のデザイン(田中一光,福田繁雄,永井一正他)▶グラフィック
1月8日〜30日 小島良平展▶グラフィック

■電通アドギャラリー 中央区築地1-9-12 今里ビル1F ☎03-3544-7444

11月24日〜12月4日 企画展▶絵コンテ他
12月7日〜11日 鳥井満智栄展▶クッキーイラスト
12月14日〜18日 信耕ヒロ子 籐編み人間展▶工芸
1月11日〜14日 山口いずみ展▶日本画
1月18日〜29日 ラランチョ展▶立体オブジェ



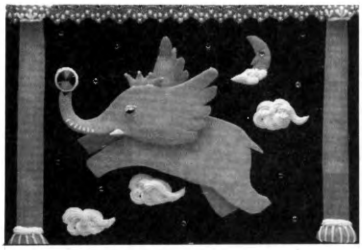
「ビル・トレイラー展」より（12月4日〜24日 ザ・ギンザ・アートスペース）

■ザ・ギンザ・アートスペース 中央区銀座7-8-10 ザ・ギンザビルB1 ☎03-3572-2121

11月6日〜29日 ジーン・グライフ コラージュ展▶コラージュ
12月4日〜24日 ビル・トレイラー展▶平面
1月14日〜2月3日 マーサ・パウロス展▶版画

■ワコール銀座アートスペース 中央区銀座5-1-15 第1御幸ビルB1 ☎03-3575-3798

11月23日〜28日 青木シン▶イラスト
11月30日〜12月5日 永井泰子展▶イラスト
12月7日〜12日 小滝雅道展▶日本画
12月15日〜20日 第一回かぐや姫の会作品展▶人形
12月21日〜26日 信耕ヒロ子展▶立体
1月11日〜16日 草間喆雄展▶ファイバー
1月18日〜23日 ワコールクリエイターズグループ「試着室」による,第10回おんな展▶平面他
1月25日〜30日 あゆむゆい展▶平面



「鳥井満智栄展」より（12月7日〜11日 電通アドギャラリー）

原宿・表参道・神宮前

■SPACE YUI 港区南青山3-4-11 ハヤカワビル1F ☎03-3479-5889

11月23日〜28日 のぞえ咲展▶エッチング
11月30日〜12月5日 飯田みちる展▶イラスト
12月7日〜12日 チコウカオル展▶イラスト
12月14日〜25日 宇野亜喜良展▶イラスト
1月8日〜23日 横尾忠則「うろつき夜太」さし絵展▶イラスト,版画,油彩
1月25日〜30日 斉藤美奈子展▶イラスト

■ハイパークリティカル 港区南青山5-12-3 ☎03-3406-4598

11月28日〜12月27日 ネオ・アンデパンダン 1992 vol 2展▶平面,立体他

■Pinpoint Gallery 港区南青山5-10-1 二葉ビルB1 ☎03-3409-8268

11月23日〜28日 玉神輝美展▶イラスト
11月30日〜12月5日 藤田裕美展▶イラスト
12月7日〜12日 樋上公実子展▶イラスト
12月14日〜24日 「天使のアトリエ」絵本原画展(白泉社刊)宇野亜喜良・絵,沢渡朔・写真,舟崎克彦・文▶絵本原画
1月11日〜15日 藤掛正邦展▶イラスト
1月17日〜23日 加藤裕将展▶イラスト
1月25日〜30日 永井博展▶イラスト

■HBギャラリー 渋谷区神宮前4-5-4 原宿エノモトビル1F ☎03-5474-2325

11月27日〜12月2日 堀口忠彦展▶イラスト
12月4日〜9日 南椌椌展▶イラスト
12月11日〜16日 和田誠展▶油彩
12月18日〜23日 五辻盈展▶イラスト
1月8日〜13日 進藤恵子展▶イラスト
1月15日〜20日 溝口剛司展▶イラスト
1月22日〜27日 小俣洋人展▶イラスト

■ギャラリーハウスMAYA 港区北青山2-10-26 ☎03-3402-9849

11月23日〜28日 SONIN展▶イラスト
11月30日〜12月12日 石橋富士子展▶イラスト
12月14日〜26日 ジャパネスク'93展(荒井良二,東逸子,伊藤桂司,北見隆,スズキコージ,竹屋すごろく)▶イラスト
1月11日〜24日 自画像展▶平面
1月25日〜30日 大熊光男展▶ペーパーイラスト

■MAYA2 港区北青山2-10-26 ☎03-3403-2268

11月16日〜27日 神山ますみ展▶版画
11月30日〜12月11日 石橋富士子展▶平面
1月11日〜24日 自画像展▶平面

■ペーターズ・ショップ&ギャラリー 渋谷区神宮前2-31-18 ☎03-3475-4947

11月2日〜30日 本くに子展▶イラスト
12月2日〜27日 大橋歩展▶イラスト
1月7日〜31日 ペーター佐藤歌舞伎絵姿展▶イラスト

■RRR 渋谷区神宮前3-38-7 小林ビル1F ☎03-5410-8191

11月24日〜29日 なつみかずみ展▶水彩,クレヨン
12月1日〜6日 金井南龍遺作展▶平面他
12月8日〜13日 花輪有紀展▶人物画
12月15日〜20日 コービー長興展▶イラスト
12月22日〜27日 相原核弾頭展▶イラスト,オブジェ他

■グラフィックステーション 渋谷区神宮前1-6-1 パレフランス1F ☎03-3479-6020

11月27日〜12月25日 永井宏展▶イラスト
1月4日〜27日 谷口広樹展▶平面

渋谷・新宿・池袋

■ART WAD'S 渋谷区宇田川町4-9 くれたけビル3F ☎03-3770-1929

11月19日〜12月1日 丸尾末広展▶イラスト
12月3日〜15日 花輪和一展▶イラスト
12月17日〜1月13日 ポストカード展▶カード
1月15日〜20日 3人展(板倉真巳他)▶平面他
1月28日〜2月2日 マー・セキグチ展▶イラスト

■グラフィックイン GEE CLUB 渋谷区宇田川町28-6 ONE・OH-NINE 7F ☎03-3477-6753

11月24日〜30日 ワールドオリジナル絵画展 アジア・日本で活躍中の若手作家作品▶絵画他
12月1日〜14日 庄原嘉子展▶イラスト
12月15日〜1月31日 世界ポスター展▶ポスター

■シブヤ西武SEEDホール 渋谷区宇田川町21-1 西武渋谷シード館10F

12月10日〜26日 田中靖夫展▶イラスト
(同渋谷西武8F・Bフォーラム)1月14日〜26日 リキテックスビエンナーレ展▶イラスト他



「ネオ・アンデパンダン展」より 作＝上野宏介（11月28日〜12月27日 ハイパークリティカル）

■伊勢丹美術館　新宿区新宿3−14−1
☎03-3225-2490

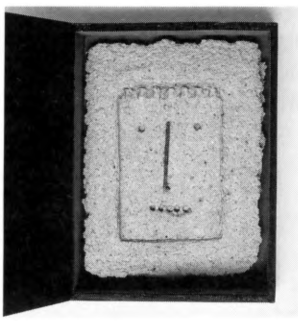
1月4日〜19日　漫画・まんが・マンガ展▶挿絵，漫画他
1月21日〜26日　読売国際漫画大賞展・ユーモア広告大賞展▶平面，広告他

■パルコギャラリー　渋谷区宇田川町15−1
渋谷パルコパート1　8F　☎03-3477-5873

10月27日〜11月29日　荒木経惟展▶写真
12月1日〜1月5日　テュミニー・ファウラー展▶デザイン
1月7日〜25日　ディスプレイデザイン作家展▶デザイン

■セゾン美術館　豊島区南池袋1−28−1
西武池袋店SMA館　☎03−5992−0155

11月11日〜12月26日　シェーカー・デザイン展▶家具他
1月2日〜17日　第10回　横の会展▶日本画
1月23日〜2月21日　加納光於展▶油彩，版画他


「わがままな本展」より 作＝北見隆（11月14日〜12月9日　松明堂ホール）

六本木・その他

■東京デザイナーズスペース　港区六本木5−17−1　AXISビル4F　☎03-3587-2007

12月1日〜5日　操上和美展▶写真
12月8日〜12日　篠田昌三展▶イラスト
12月15日〜19日　坂田栄一郎展▶写真
1月5日〜9日　下田一貴展▶グラフィック
1月12日〜16日　鋤田正義展▶写真
1月19日〜23日　杉浦範茂展▶イラスト
1月26日〜30日　竹山実展▶アーキテクト

■ART BOXギャラリー　港区六本木6−3−8　三須ビル3F　☎03-3746-4141

11月30日〜12月5日　創作七宝二人展（堀久代，平林良典）▶立体
12月7日〜12日　外山紀子・泉友子展▶イラスト
12月14日〜19日　山本真理子・川島千草展▶イラスト
12月21日〜26日　クリスマス・カルテット展（永池雅，花村久美子，高橋敦子，玉城あかね▶イラスト
1月4日〜9日　ART BOXギャラリー受賞記念伊藤孝・北栗健吉展▶イラスト
1月11日〜16日　雅井相也展▶イラスト
1月18日〜23日　オニザワヒロシ展▶CG

■GREEN COLLECTIONS MULTIPLE
港区六本木5−17−1 3F　☎03-3587-0316

ILLUSTRATION NO. 79 DEC. 1992

Feature 1　Eisuke Yamazaki
(P.27〜39)
Active as a designer since he was in his 20's, Eisuke Yamazaki has won numerous advertising awards in Japan. He crossed over to New York at the age of 40 to concentrate on his work. During the 9 years he spent there, Yamazaki look prizes at various competitions, had exhibitions, and survived his apartment burning down. 6 years after returning to Japan, his life abroad continues to make an appearance in his work.

Feature 2 Three Parisian Artists From Bande Dessinée
(P.50〜65)
A whole generation grew up saturated in comics (bande dessinée) when they were at their peak popularity but by the time these children were old enough to work as comic artists (dessinateur) the boom had completely fizzled out. They had no choice but to make their way in the world of commercial art. As a result, a new style is being born.

Mastering Colored Pencils
(P.84〜96)
Here we discuss the most effective way to expand on the characteristic strengths of colored pencils with examples of technique. Interviews with commercial artists on the front line give detailed information to assist with improving and mastering colored pencils use.

12月1日〜12月25日　草谷隆文展▶コラージュ，シルクスクリーン　半立体他
1月19日〜2月12日　サダヒロカズノリ展▶平面，他

■弥生美術館　文京区弥生2−4−3　☎03−3812−0012

10月1日〜12月25日　歌曲の彩り・大正ロマンのさし絵画家展▶イラスト他
1月5日〜3月28日　初公開シリーズ1　須藤しげる展▶挿絵，イラスト他

■松明堂ホール　小平市鷹の台44−9
松明堂書店B1F　☎0423−41−1455

11月14日〜12月9日　わがままな本展（北見隆，木村繁之，松本孝志，三嶋典東他8名）▶平面，立体他
12月13日〜23日　清水恭子展▶イラスト
12月26日〜27日　中世嬉遊楽団タブラトゥーラコンサート▶音楽
1月4日〜20日　谷内六郎の世界展▶水彩画他

■ニューロンギャラリー　台東区上野3−1−2　秋葉原新高第一生命ビル　☎03−3836−7692

11月30日〜12月11日　松井徹展▶イラスト
12月14日〜25日　鏡泰裕展▶イラスト
1月6日〜22日　菅原真佐子展▶イラスト
1月25日〜2月5日　山内傳展▶イラスト

京阪神・その他

■ギャラリーSPOON　大阪市中央区釣鐘町2−3−17 ベルハウス　☎06-943-1166

11月24日〜12月5日　日本広告制作協会OAC関西ブロック　OA研究会マック作品展▶CG
12月7日〜12日　大阪総合デザイン展▶イラスト
12月14日〜19日　山口智彦展▶平面，立体
12月21日〜26日　TURNER AWARD'92▶イラスト，オブジェ
1月5日〜14日　年賀状・カレンダー展▶平面
1月18日〜23日　カマタミノル展▶イラスト
1月25日〜30日　小野マサト展▶イラスト

■メッセージギャラリー　大阪市中央区南久宝寺町3−6−9　☎06-253-1541

11月23日〜28日　浜本修徳展▶イラスト
11月30日〜12月5日　松井ヤスヒロ展▶イラスト
12月7日〜18日　WORK OF ARTIST展（宇野亜喜良，タナカノリユキ，佐野洋子）▶イラスト
1月25日〜30日　ツジムラノブヒロ展▶イラスト

■ギャラリーPICTURE　大阪市中央区東心斎橋2−8−26　都ファッションビル3F　☎06-211-8099

11月26日〜12月1日　第7回 HATEPONS 展　太田繁宏他▶イラスト，オブジェ
12月3日〜8日　RYU倶楽部展▶イラスト，立体
12月10日〜15日　3人展　衣川さかえ他▶イラスト，立体
12月17日〜25日　福永紀昭展▶イラスト
1月8日〜17日　イラスト年賀状展▶イラスト
1月21日〜26日　西桐玉樹展▶イラスト

■ギャラリーVIEW　大阪市中央区西心斎橋1−7−14　☎06-245-6055

11月24日〜12月6日　森永真紀展▶写真
12月8日〜20日　カレンダー展▶カレンダー
12月22日〜27日　江村耕市展▶ドローイング
1月12日〜17日　タナカケンジ展▶ドローイング
1月19日〜31日　谷口真紀展▶立体

■スペースプリズム　名古屋市東区東桜1−2−26　マツイビル3F　☎052-953-1839

11月26日〜12月1日　ENERGY IN THE GROUND▶グラフィック
12月3日〜8日　ペドロ山下展▶立体
12月10日〜15日　TOKYO XII展▶立体
12月17日〜22日　DESIGNER'S SHOP 1992展▶デザイナー商品
1月7日〜12日　年賀状展▶カード
1月14日〜26日　浅井美光展▶ポスター

EDITOR'S ROOM

次号No.80の発売は1月27日。
イラストレーションは年6回刊
毎奇数月の27日が発売日です。

●微熱とのどの痛みに苦しんでいます。校了期間中に風邪をひくなど，20年間の編集者生活で初めてのことで，気のゆるみを反省しています。夏の終わりから秋にかけて，「私」の周囲にめまぐるしい状況変化があり，疲れが出たのかも知れません。

さて，東京イラストレーターズ・ソサエティ(TIS)が，本誌に毎号記事を寄せてくださることになりました。TISが，その広報メディアとして本誌を選んでくださったことを光栄に思います。担当してくださる安西水丸さん，河村要助さん，谷口広樹さん，そして執筆の方々，くれぐれもよろしくお願いします。このページは，私も読者の一人として楽しませていただきます。（片桐）

●異動ということに相なりました。在籍2年弱。始めの1年は，模索の年でした。続く2年目は，開発の時期となり，[マスター・シリーズ]や[テクニック・ノート]などでやっと読者の反応を手応えとして強く感じることができたのですが，種を蒔き，その成長段階で，全てを手放す結果となります。2年前のこれ以上の切歯扼腕，再びです。

さて，多くの皆さんに，親切にしていただきました。絵を眺めるだけの立場が，刺激され，最近は描く楽しさも感じています。この2年の個人的収穫です。最後に座右の銘を残します。前途多難。（藤井）

●特集は，藤枝リュウジ氏が「英介さんの作品集を作るつもりでやります」と言ってくれて出来たものだ。山崎さんのアトリエは埼玉県川口市の保育園を改造したもの。抽象画を描いた100号程度のキャンバスが何枚もあり，最新作も簡単に100枚くらい束で出てくる。本人の性格には豪放磊落という言葉が合う。「サン・アド時代は毎晩キャバレー通いでさ，会社ではいつも寝てたのよ。当時のお金で100万位借金してた。そしたらその店が火事になっちゃってさ」と笑いとばす。山崎さんの作品には，深奥なる絵への愛情と，豪快な人柄が同居していると感じた。（切明）

●今号，渡邉良重さんに登場していただいた。実は彼女同様，私も矢野顕子さんの大ファンであり，何を隠そう「渡邉さんのイラストレーションって矢野顕子の歌みたい」と思っていたのだ，ホントに。ご本人が記事タイトルに「また会おね」という，矢野さんの歌の題名を付けてきたときにはびっくりした。デザイナーでもある渡邉さん，お忙しい中ありがとうございました。

さて，ザ・チョイス大賞展も今年で第10回。この本が出る頃は準備の真っ最中だ。入賞は？　優秀賞は？　そしてそして大賞は!?　と，今からひとり盛り上がっている。（湯川）

1992年12月15日発行(1979年1月15日創刊)
定価●1,550円(本体1,505円)
編集●片桐淳一
制作●高橋徳行
発行●北原守夫
発行所●株式会社玄光社
〒102東京都千代田区飯田橋4-1-5　振替番号　東京7-17063
編集部——TEL03-3263-3518　FAX03-3263-3514
営業部——TEL03-3263-3515　FAX03-3239-5886
印刷●三浦印刷株式会社
製本●大日本製本

GENKO-SHA Publishing Co.,Ltd.
4-1-5 IIDABASHI CHIYODA-KU TOKYO JAPAN　PHONE：03-3263-3518 FAX：03-3263-3514

●年間予約購読のおすすめ

本誌を毎号確実に御入手頂くために、予約購読をおすすめいたします。申し込み頂きましたお客様には、送料をサービスさせて頂いております。

予約購読料金＝1年分6冊　9,300円(税込)

お申し込み及びご送金の方法は次の二通りです。

❶現金書留または郵便小為替

下記の〈必要事項〉をお書きのうえ、現金または郵便小為替を同封して、書留郵便でお送り下さい。

❷郵便振替

振替用紙裏面の通信欄に下記必要事項をお書きのうえ、局窓口に現金を添えてお申し込み下さい。なお、手数料当社負担の専用振替用紙の準備もございます。ご希望の方は葉書または電話でお申し込み下さい。振替番号は、東京7-17063です。

〈必要事項〉

①お名前　②ご住所　③電話番号　④イラストレーション（　）号より

とご明記下さい。なお、お名前、ご住所には必ずフリガナをつけて下さい。

——株式会社玄光社営業部・TEL03-3263-3515

お礼

本誌No.78号の記事「転写自在」をご覧になった皆様から、アール・レタについてのたくさんのお問い合わせとご注文をいただきました。ありがとうございました。厚くお礼申しあげます。プレゼントもご要望が多く、ほとんどの方のご希望に沿えなかったことをお詫びいたします。

つきましては今回感謝の意を込めまして、アール・レタミニセットを企画し、読者の皆様に特別ご提供させていただきます。ご希望の方は、注文券と切手千円分を同封の上、弊社宛お申し込み下さい。

(〆切＝平成5年1月末日)

なお、注文券1枚につき、1セットに限らせていただきます。また、お申し込み多数の場合、お届けまでに日数がかかることがありますので予めご了承下さい。



〈アール・レタ総合セット〉

アール・レタ総合セット	(6480色用)	118,000円
〃　基本セット	(54色用)	64,000円
〃　入門セット	(6色用)	29,800円

※資料をご希望の方はFAXでお申し込みください。

FAX. 03 (3945) 3115

●会社名●所在地●TEL●お名前●コピー機種をお知らせください。

〈アール・レタミニセット〉

特別提供価格 1,000円



〈ミニセットの内容〉

●カラーシート黒・白・桃・黄緑・水色(A7判・各色4枚入)

●現像液●転写液●密着液●ハケ●スタイラス●バーニシャー●スエード

●仮止めシール●カバーシート●トレーシングペーパー●使用説明書

アール・レタの特長

●白黒コピーからカラーの転写シートが作れます。

●機械やネガフィルムは不要。だれでも簡単に、わずか1分間で仕上がります。

●色数は最大6480色。使い易いDIC色見本帳対応です。

●印刷のような美しい仕上がり。多色刷りも思いのままです。

●新方式の転写のため、強くこすってもとれません。

●ランニングコストはA5判で約130円。タイトル1本なら20〜30円でつくれます。

●画像転写の他、コピーの着色、カラーオーバーレイフィルム、ネガフィルム、グラデーション文字の作成などができます。

●ご注文方法⇨注文券と切手千円分の他、下記のコピー原稿と申込書をお送りください。

【コピー原稿】お使いになるコピー機でコピーしたもの。原稿はなんでも構いませんが、なるべくベタの多い図柄を選んでください。(現像液テスト用)

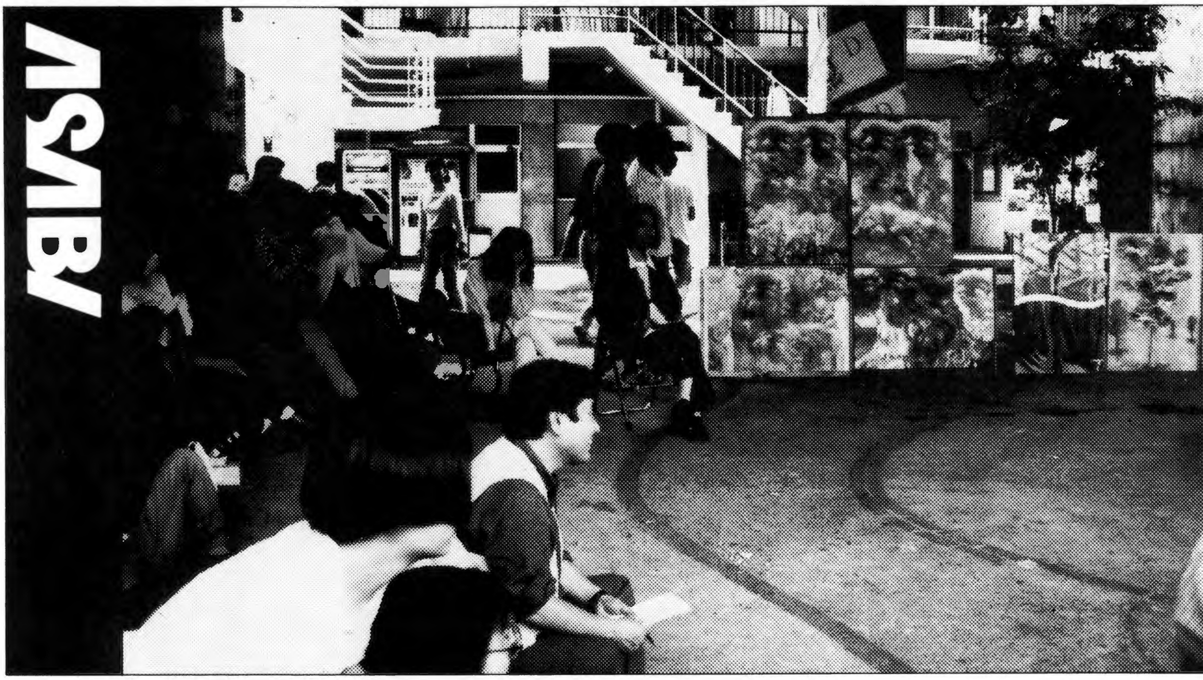
【申込書＝下記事項をご記入ください】

▷法人の場合　●会社名●所在地●TEL●業種●ご担当者名●コピー機種名

▷個人の場合　●お名前●住所●TEL●勤務先(学校名)／業種●コピー機種名

宛先　〒112 東京都文京区大塚2-1-12 株式会社三愛企画／ミニセット係 ☎03(3945)3120

注文券(コピー不可) ILLUST79



湘南イラストレーション倶楽部

おもしろ新聞



その1 10月19日イラストレーター熊井 正さんのニューロン・サテライト・ミーティングはかなり盛況でした。ありがとうございました。熊井 正さんが表現する人間の内面性を深く追求したコンセプトをお話しいただきました。その後のパーティーでも熊井さんは質門攻めにあうなど大勢の皆様に夜中まで残っていただき楽しい会話が続きました。本当にありがとうございました。

その2 レンタイラスト®レーションをもう知っている?当倶楽部ではイラストレーションをデザイン事務所等々にレンタルするシステムを行っております。イラストレーターにとり、多くのメリットがあるレンタイラストをあなたもスタートしませんか? 当倶楽部は最大手クライアンツと業務提携契約を締結した日本でも唯一の倶楽部です。それだけに社会的信用度も高い評価を得ています。レンタイラストに興味ある方はTel後、御来社下さい。

その3 CAP(クリエイティブ・アクション・プリント)という新型システムがスタートします。これからイラストレーターとしてデビューしたい方又はベテランの方でもご遠慮なく御応募下さい。
詳細等は来社又は電話にてお問い合わせ下さい。担当.田辺がお答えします。

その4 当倶楽部のこと 少しおしえてあげるね。

仕事内容

最大手工芸社と業務提携契約締結。全国の博物館、美術館、資料館、テーマパーク施設、博覧会、各種展示会、および広告(ポスター・パンフレット・その他)、CDジャケット等々のイラストレーション制作、具体的種類として、リアルイラストレーション。立体イラスト(オブジェ)。エアブラシイラストレーション。イラストマップ。CG(コンピューターイラスト)。カリグラフィー。パース(インナーパース、建築パース)。キャラクター。テクニカルイラストレーション。絵文字。カット。その他創作可能なものであれば何でもチャレンジします。湘南イラストレーション倶楽部監修のニューロンギャラリー運営。

設備

- 情報資料室には蔵書30,000冊保有.。
  (1997年までには50,000冊になる見込み)
- 大会議室、小会議室、大制作室、小制作室、立体制作室、打ち合せホール、そのほか湘南制作室、当倶楽部運営のニューロンギャラリー。
- カラーコピー、キャノンレーザーコピア500、キャノンピクセル200の2台有白黒コピー、多機能フジゼロックス1台、青焼機1台、ファックス3台、電話3台、(湘南&上野、合計)

受賞

花博サントリー館・日本ディスプレイ協会・デザイン賞・奨励賞受賞.CSデザイン賞・銅賞受賞。JACA特別賞受賞・日本グラフィック展入選多数。年鑑日本のイラストレーション入選多数。ニューロンギャラリーでの倶楽部企画イラスト展を連続開催中。

環境

平成元年に湘南という自然環境に恵まれた地で発足。
平成3年に設立した東京制作室の環境は国立博物館・国立西洋美術館・国立科学博物館・東京都立美術館・東京文化会館(クラシック音楽の殿堂)・国立東京芸術大学等々と芸術・文化施設郡が立ち並んでいる。

その5 いろいろな外注登録。(リアル・立体 キャラクター・その他) **イラストレーター** をしめきりなしで募集しています。積極的な御来社お待ちしています。

その6 イラストレーターの仲間をつくる。**公募展!** イラスト作品の作者自身による作者達のためにみずからを審査する。そう/あなたが審査員です。この時代にどこにもない画期的システムの公募展作品募集詳細は次号No80にてお知らせします。テーマ自由。大きさB_2以下。しめ切りは3月末予定。平面作品であれば技法は問わず。

湘南イラストレーション倶楽部
SHONAN ILLUSTRATION CLUB

〒110 東京都台東区上野3-1-2 秋葉原新高第1生命ビル
クリエイティブ・ラボラトリー「ニューロン」内
TEL.03-3836-7692 FAX.03-5688-1781

Art School

生徒募集

TEL
06-762-3707
案内書無料送呈



N.Y.アメリカンヴォーグ誌(VOGUE)のイラストレーターとして日本人で初めて仕事をしたマサ.アカシのアートスクールです。　海外で活躍したノウハウをいかしてインターナショナルなアーティストを養成しています。

'93年5月生募集中

定員になり次第締切らせていただきます。
〒540 大阪市中央区玉造1-7-18

恩師は長沢節先生
(セツ・モードセミナー東京)

Masa Mode Academy of Art

マサ　モード　アカデミー　オブ　アート

アメリカンメソッドによる本物のプロ養成スタジオ

学生募集

★**イラストレーター**として写実を基礎から訓練します
★**プロ**としての絵具の使用法を訓練します
★アメリカの一流作家のオリジナル作品を多数
　参考資料として学ぶことができます
★世界に通用する作家を創るのがスタジオの目標です。

SI ソサエティ オブ イラストレーターズ会員(ニューヨーク)
野口佐武郎先生がマンツーマン指導をします

第一期生 橋爪 義弘君は3年間サンフランシスコでデヴィッド・グローヴ先生の指導を受け、'92年5月ニューヨークのソサエティー・オブ・イラストレーターズ学生部門で受賞、賞金＄2000を受けました。
第四期生 佐藤 英行君はアメリカイラストレーション界の大御所で名誉の殿堂に列せられている作家マーク・イングリシュ氏にデッサン力を認められて、'92年9月彼の助手としてカンサスシティーに行くことになりました。
マーク・イングリシュ氏もデヴィド・グローヴ氏もスタジオ オブ イタストレーターズの教育成果、学生全員がドローイングの優れた実力をもっているのに驚異と賞賛の辞を呈してくれました。

●**体験コースあります。**〔費用〕10,000円〔曜日・時間〕月～金、12:00～18:00までの中で3時間

STUDIO OF ILLUSTRATORS

★1992年度生募集★特待制度あり★資料請求は1,000円同封の上右記へ／〒158 東京都世田谷区等々力4-3-3 ☎03(3704)7222

学校法人・専門学校

日本デザイナー学院

NIPPON DESIGNER GAKUIN



渋谷総合校舎

発見が、■■■

Communication

プロ指向の専門学校です。

●専門課程／デザイン学科
グラフィックデザイン専攻、インテリアデザイン専攻、ファッションデザイン専攻
●Ⅱ部／グラフィックデザイン専攻、インテリアデザイン専攻
●専攻科／専科／イラストレーション、まんが

学校説明会 12月6日㈰ 午後1時より ※入学願書受付中

東京都渋谷区桜丘町4-16
☎03-3770-5581 〒150

TD 東京デザインスクール

■本科
グラフィックデザイン科（昼夜2ヵ年）
イラストレーション科（昼夜2ヵ年）
インテリアデザイン科（昼夜2ヵ年）
ディスプレイデザイン科（昼夜2ヵ年）
建築デザイン科（昼夜2ヵ年）
基礎デザイン科（昼夜1ヵ年）

■専攻科
レタリング専攻科（昼夜1ヵ年）
テキスタイルデザイン専攻科（昼夜1ヵ年）
イラストレーション専攻科（昼夜1ヵ年）

■特科（毎月入学）
トレース科（昼夜6ヵ月）
内装パース科・外観パース科
インテリアコーデネーター科

■別科（毎月入学）
デッサン科（昼夜6ヵ月）
石膏デッサンクラス（木炭・鉛筆）
鉛筆デッサンクラス（基本形体・石膏像）
絵画科（昼夜6ヵ月）
イラストレーション科（昼夜6ヵ月）
レタリング科（昼夜6ヵ月）

※文部省認定レタリング・トレース技能検定会場校

入学＝4月・10月、特科・別科毎月 学則〒360

4月生 募集

33年の実績を誇る＝少人数クラスによる徹底した教育内容!!

案内書無料請求券 IL

理事長　井上正寛
学校長　井上展子
特別講師　寺島祥五郎
フレドリック・ハリス
明石一男
芳武茂介
篠原栄太

■毎月入学
イラスト
デッサン
絵画
レタリング
パース
トレース
トレース検定受験コース

■3ヵ月コース
トレース
イラスト
デッサン
絵画


授業風景



卒業生作品 須貝憲輔（S44卒）



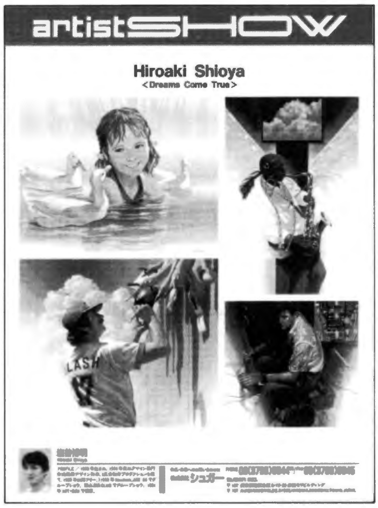
卒業生作品 細沢充子（S57卒）

所在＝〒106 東京都港区西麻布3-21-3 ☎3408-8832
交通＝バス西麻布（2分）・地下鉄六本木・乃木坂（原宿寄）5分

START

アーティストの活躍の場を大きく広げる“プレゼンシート”システム、いよいよ始動。

アーティストの活躍の場を大きく広げる強い味方として、プレゼンシート(artist SHOW)の制作とクライアントへの効果的なアプローチの為の、“プレゼンシート”システムが、いよいよ始動します。プレゼンシートとは、ひとりのアーティストの作品をカラーで4〜5点掲載、アーティスト名・顔写真・住所・電話番号を和文と英文で表記の上、プロフィールも合わせて掲載したものです。制作部数の½をアーティストの個人アプローチ用に、残り½を㈱シュガーがお預かりして独自のデータベースによりクライアントへの効果的な売り込みをいたします。自分のクリエイティブエナジーを、仕事というカタチで発信し、その活躍フィールドを広げてゆくために、新鮮な情報を確実にクライアントに提供する“プレゼンシート”システムを是非ご利用ください。



※プレゼンシートシステム料金など詳細はお電話にてお問い合わせ下さい。

㈱シュガーグループ
HEART PORT
ハートポート
〒107 東京都港区赤坂8-13-23
赤坂モリビルディング
PHONE 03(3796)6043
FAX 03(3796)6045

「シュガーファイル」計画

これまでシュガーでは、クライアント各社からお問い合わせの都度、
イラストレーターよりお預かりしたタッチ見本の社内ストックから
最適のタッチをピックアップして参りました。
更に、そのままプレゼンテーションに利用できる状態の
シートを各クライアントにお渡しし、
常時検討して頂けるようにしようというのが、この計画です。
いわば、数百名のクリエイターの手元でのイラストライブです。
イラストを創る貴方も使う貴方も、どうぞご期待ください。



好評につき
Vol.2 進行中

SUGAR'S WORKS '92.8.10.

アポロン3枚組CD「Kids Sound Park」ジャケット・SONY CD SOUND FAIR DM・Disパソコン「Wired For Sound」パッケージ・三菱化成パンフレット用イラストマップ・東芝カラーTV店頭チラシ・ナショナル30段新聞広告・日本アムウェイ(株)浄水器パンフ表紙・モービル石油雑誌広告・TOHOパンフレット・テルモ体温計小冊子・江戸川ケーブルテレビ表紙・JTB「エース」冬号表紙・全労済火災共済B2ポスター・不二家ケーキB2ポスター・ノエビア化粧品「HowToMakeUp」・土浦ハウジングセンターチラシ・ポーラ化粧品「LIFE」表紙・ヤマハ音楽教室1983カレンダー・「TVぴあ」コラム記事・セシール通信教育「すくすくクラブ」テキスト表紙・農協観光パンフ表紙・長谷工労働組合報告書・東芝業務用エアコンパンフ表紙・OK MARTチラシ・千葉市建設局パンフ表紙・日経マネー別冊トビラ・ランドマークパンフ・日本ビクターAV総合カタログ・新宿西口メガネ「大感謝祭」B3ポスター・ニッコー堂CD-Iゲーム・SHARP翻訳機チラシ・資生堂プレミエ通信・エーザイユベロンパンフ・東京ガスキッチンランド通信・名張ケーブルテレビジョンもぐらキャラクター・TVゲーム「EDONO牙」ロゴ・ビクターCD「島田のブンブン」ジャケット・「イースト21」新聞広告・東芝社内ポスター・ユピテンプロモーションアイディア集・小田急百貨店「エキゾチックバザール」店内ポスター・全日空ペックスエコノミー新料金新聞広告・東芝取り扱い説明書(ガスエアコン、吸入器表紙、扇風機、ルポ、小型紙幣入金整理機)・シルバー人材センター雇用促進月間ポスター・永井印刷工業(株)カレンダー・コスメティックハウスカウンセリングシステムフロービジュアルシート・エプソン会社案内・BCJ Miduo取り扱い説明書・ピジョン商品用パンフ・ライフスケープ新聞広告・テレマーケティングパンフ・東洋信託銀行リーフ・日清栄養剤リーフ・笑顔特集ページ「男性の心の病」・ポパイWhat's Up!・ピジョン雑誌広告・NTTキャンペーンマニュアル・郵政車両協会「くるま」10月号・カゴメケチャップトップボード・日立製作所水処理装置パンフ・ペンタックス新聞広告・東武テーマパーク中吊り・西武スキーツアーB全ポスター及びパンフ表紙・サンアンドサン旅行パンフ表紙・新宿祭りイラストマップ・千代田トラスト雑誌広告・三菱パソコンソフトウェアカタログ・ITO OR誌「プロトポリス」表紙・ユーノスプレミアム用CDジャケット・こどもぴあ新店告知雑誌広告・ぴあ「まんぷく図鑑」特集地図・まるひろ百貨店キーヴィジュアル・ソニー8mmビデオパンフ・箱根プリンスホテルDM・その他

SUGAR
ILLUSTRATORS' CLUB

イラスト制作&コーディネイト　株式会社シュガー　東京都港区赤坂8-13 赤坂モリビルディング2・3F
TEL.03-3796-6044　FAX.03-3796-6045

外注イラストレーター常時募集!!!

隔月刊
奇数月
27日発売！

illustration












No.51 特集●色っぽいのがいい＝表現における「色っぽさ」を考える●鶴田一郎＝新しいスタイルの美人画を描く●ルース・ロズナーの追想の風景●コンピュータ・イラストレーション●宍戸明の「プリズム色の鉛筆たち」

No.52 特集●パステルの新鋭たち＝新井正人／高林麻里／谷口周郎／吉間ゆかり／渡辺宏／他●武田育雄＝温もりのあるリアル●フィレモナ・ウイリアムソンの奇妙な記憶●私の定番キャラクター●田村映二のポップスチロール

No.53 特集●カットアウト・コラージュの舟橋全二●布に描く、布で描く●フィリップ・ウェイスベッカーのSHAPEの魅惑●アートビジネス最前線●石井みきのコンセプチュアル・イラストレーション

No.54 特集●男と女のいる風景'88＝20人の競作●ルーツが知りたい＝不思議的イラストレーションの魅力●薙野たかひろ＝シンプルが好き●イザベル・デルボーのA SIMPLE BEAUTY ●言葉を刻む山本容子の銅板画

No.55 特集●コミック礼賛＝15人のイラストレーターによる描きおろし●荒井良二＝ファンタジック・フォークロア●ベイビー・ブライアンの消防士の肖像●艶を描く＝藤居正彦●20代イラストレーターの住宅事情●著作権を考える

No.56 特集●ILLUSTRATION FILE'88＝イラストレーター162人の仕事&連絡先・略歴／アンケートにみる最新イラストレーション動向●第6回チョイス年度賞＝大賞は小林光樹，優秀賞は福井真一氏に決定／入賞作品と選評

No.57 特集●内藤こづえの変奏曲●グラフィック・パワー展の12人●アンダース・ウエングレン&コーラー・イー●仲條正義＝イズムではなくイッシュ●ボブ・ムーアのカートゥーン・パレード●ハウツードロー＝峰岸達の街角物語

No.58 特集●TOWN WATCHING 街を描く、人を描く〈沢田としき／平野恵理子／他〉●たむらしげるの遊星不思議工場●アンドリュー・チャン&キャロライン・デラ・ポルタ●橋本浩一の点と線●ペーパートイの安座上真紀子

No.59 特集●田代卓のマルの法則●イラストレーター印の生活雑貨●リンダ・バリー&ジル・ファンショー・加藤●増永広春の墨が走る●21人のイラストレーターに聞く「夏休みにこの1冊」●ハウツードロー＝村上基浩のアクリル絵

No.60 特集●伊藤桂司の七つの顔●新画材パソコン〈コンピュータイラスト〉●ロジャー・ブラウン&ユーバル・ゾマー●26人のイラストレーターたちによるおいしいイラストレーション●楠伸生の「おひけえなすって」●ハウツー 星野哲朗

No.61 特集●宇野亜喜良／偉大なるイノセント●タッグマッチ東京工作クラブＶＳ近代芸術集団●マッツ・グスタフソン&ゲイリー・パンター他●花のある男と女たち●SHOWCASE＝森貞人／辻和子●桶あきら：コルクに描く●アフリカと子供を描く〈ジェイコブス・ラダー〉●絵がかわる絵をかえる／他

No.62 特集●決定！ 第7回ザ・チョイス年度賞●ONE PAGE ONE SHOW＝'90年代のホープたち〈石塚トミオ／伊東宣哉／うちの順子／遠藤佳子他20名〉●海外取材＝ハイディ・ゴーネル●●業界情報●年賀状ギャラリー'90●下谷二助：九枚半の扉●新連載／幻史のなかのイラストレーション

No.63 特集●スタシス＝ポーランドのポスター作家●ザ・チョイスラリー＝チョイスＯＢたちの個展出品作●チャールズ・バーン&ジェン・レイ●墨のこころ・墨の気分＝手島加江●ハウツードロー〈SELE流シルクスクリーン教室・津々井良〉●広告とイラストレーション●林恭三のイラストレーション教室／Q&A

No.64 特集●毛利彰「綿然」●ザ・チョイスラリー＝チョイス大賞展連動企画レポート●ミミ・ヴァン・オルスン&カレン・バーバー●版画をする人たち＝岡田まりゑ／他●プレゼンテーションの経済学●楠伸生の真鍮アニマル●座談会／僕らにとってチョイスとは何か

No.65 特集●浅賀行雄：フツーのおじさん●セツ・モードセミナーの新世代●M.グロフスキー&A.ミリポルスキー●山口はるみのパルコ女性ポスターシリーズ●アールデコの華エルテ●松下進＋ライト&シャドウズ●赤勘兵衛の生態画●海外＝社会主義国のポスターを見る●怪人通信／熊田千佳慕●業界情報





















No.66 特集●藤枝リュウジと唐仁原教久：酒とアートの陽気な日々●ザ・サウンド・オブ・イラストレーション：ジャケットからディスコまで音楽とイラスト●石倉ヒロユキのソフトフォークスイラストレーション●BEAT㊥を創るイラストレーターたち●空山基と独《O》誌のピンナップ●長新太が選んだチョイス

No.67 特集●桑原伸之：不器用で気のいいイラストレーター。その仕事と考え方●挿絵って何だ：宇野亜喜良，深井 国，松松 豊氏らの挿絵への思い●和田誠：自主制作本の愉しみ●新連載・電擊図版常識〈ヒロ杉山＋植野浩二〉●海外取材：ジュディ・ピータースン／アジール・ソドレ●眼を描く〈30人の眼の表情〉

No.68 特集●ザ・チョイス年度賞決定：'90年のチョイスの中から選ばれた年度賞は竹屋すごろく氏●イラストレーターTVの仕事：TVCM等，テレビでも活躍するイラストにスポット●コンピューター・グラフィックスの新表現●怪奇変哲の二重像・大蔵雅彦

No.69 特集●悦楽の時空間＝個展：個展の愉しみは何か，ベテラン〈矢吹申彦・横山明・若尾真一郎・山崎英介〉の個展を誌上再現●新人・12人のイラストレーターによるプレゼンテーション●藤掛正邦の悠々闊歩・食欲の部屋・性欲の部屋●GALLELY NOW●海外取材・ハリー・グラウバッグ●著作者の権利

No.70 特集●深津真也・記憶の交錯●空想動物園＝自由で奔放な発想が生んだ奇妙な動物60匹大集合●墨で描くカーイラストレーション＝新井マリー●海外取材＝ギイ・ビューのビジュアル・ジョーク●アクセサリーのデザイン●壁に描く●ザ・チョイス関西OB7人展●すみだリバーサイド・ジオラマ

No.71 特集●沢野ひとし・ワニ目から抒情へ〈対談〉椎名誠VS沢野ひとし●戦慄のイラストレーション＝辰巳四郎・不二本蒼生・梅田英俊・角田純男●座談会：盗作問題にどう対処するか●海外：ローラ・レヴィーン／ピーター・ワーナー●モノクロームの心象風景＝中山泰子●本という宇宙●北原照久のブリキのおもちゃ

No.72 特集●竹屋すごろく＆ヒロ杉山●広角の視点：イラストレーター8人8様のワイドアングル＝斉藤誠次・影山徹・唐仁原教久・小野トモコ・他●モノクロームのシティスケープ＝木脇哲治●ポール・デービス●笑わない女性たち＝メグ・ホソキ●100号キャンバスに挑戦

No.73 特集●イラストレーター170人が選んだ展覧会ベスト10●ロンドンのイラストレーター①●モノクロームへの挑戦＝跳躍の瞬間　石井みき●海外取材＝魂を持った絵画　ジェリー・モリアーティ／紙彫刻／ジェフ・ニシナカ●クリエーターズギャラリー　安藤俊彦／築紫●タナカノリユキ・伊藤桂司の表と裏

No.74 特集●決定！ 第9回ザ・チョイス年度賞●特集＝北見隆／和と洋の優雅なる融合●ロンドンのイラストレーター②●海外取材＝犬を描く〈マーサ・パウロス〉●絵本の周辺＝宇野亜喜良／和田誠／長新太／他●面白イベント・展覧会ガイド●エリザベータ・カレタの切り絵●業界情報／他

No.75 特集●海外5人のイラストレーター〈K・マリアンスキー，P・ロジャース，K・ダットン／他〉●特集＝下谷二助〈線の遊戯〉●イラストレーターテクニックノート〈さびカラーを使いこなす〉●タブローを描くマンガ家たち〈久住昌之，根本敬／他〉●事務所訪問〈サルブルネイ〉●絵本の周辺＝〈片山健〉

No.76 特集●東京在住の外国人イラストレーター〈W・ウオッツマン，R・キャロウィ，J・シェリー他〉●特集＝スージー甘金〈ポッポ・アーティストの肖像〉●ルポルタージュ・イラストレーションの4人〈本山賢司，遠藤ケイ他〉●海外取材＝クレイグ・ネルソン●絵本の周辺＝スズキ・コージ●パステル画のHow to Draw

No. 77 特集●似顔絵の森しいカオ〈ペンギンスタジオ・所ゆきよし・他／ナンシー関の似顔絵分析学〉●特集＝古川タク〈アニメ・オブジェ等でも活躍〉●35人のアメリカン・イラストレーターたち・人と作品紹介●海外取材＝バスコーヴ／グレッグ・スパレンカ●ジャーナリスティック・イラストレーションへの試行









No.78 特集●パリ取材〈ポラロイド・タッチで日常を描くジャン-フィリップ・デローム〉●特集　標本画の絵師たち〈大片忠明，木村しゅうじ，梅林正芳ら8人の作品〉●水彩画をマスターする〈佐々木悟郎，阿部真由美，岡崎トシ子等6人のテクニック紹介〉●海外の作家〈ネイティブ・ハワイアンの女性の美を描くペギー・ホッパー／他〉

●11月1日から郵便小包料金が値上げされましたので，送料を改定させていただきました。

ザ・チョイス作品公募のお知らせ

the choice!

'93年度の審査員 '92年11月～'93年9月の受付分　順不同・敬称略	●河村要助（11月に審査済）	●太田和彦	●たむらしげる
	●藤本やすし	●まえの・まり	●木村勝

〈第69回ザ・チョイス〉

審査結果は３月27日発売のNo.81誌上で

審査員　アートディレクター
太田和彦さん



おおたかずひこ　1946年北京生まれ。資生堂宣伝部を経てアマゾンデザイン主宰。東京ＡＤＣ賞３回，朝日／毎日広告賞，世界ポスタートリエンナーレトヤマ銀賞，他受賞。東京ＡＤＣ，ＴＤＳ，ＪＡＧＤＡ会員。趣味＝映画，酒，旅の雑文書き，アウトドア生活，俳句。著書「居酒屋大全」(講談社／角川文庫)，編著「椎名誠・熱闘映画術」(マガジンハウス)

搬入日
1月18日 午前10時～午後2時

郵送の場合は1月14日㈭必着



〒102 東京都千代田区飯田橋4-1-5 ㈱玄光社　イラストレーション編集部ザ・チョイス係 ☎03-3263-3518

応募資格　国籍・年齢・プロ・アマの別は問わない。
サイズ　直接搬入・搬出の場合はＢ２まで。郵送は（返却のみ郵送の場合も含め）Ｂ３まで。Ｂ５以下の小さな作品は、Ｂ３ボード（厚紙）にレイアウトして下さい。
出品点数　搬入方法の別なく５点まで。
テーマ・画材　ともに自由。原則として未発表のオリジナル平面作品。額装は不可。
版権　掲載作品の版権は本誌に帰属します。
応募方法　本誌はさみ込みの応募票に必要事項を記入し，搬入当日受付けで手渡して下さい。作品の裏には全て応募票のコピーを貼り付けて下さい。郵送の場合も作品裏にはコピーを貼り，応募票は同封して下さい。
整理費　作品１点につき100円の整理費をいただきます。つまり5点出品する方は500円となります。直接搬入の方は，受付けでお支払い下さい。郵送の方は応募票とともに，応募点数分の切手を同封して下さい。

●直接搬入・搬出の場合は，指定日時に玄光社（地図参照）へおいで下さい。
●郵送搬入の場合は，破損しないように梱包し，締切り日までに左の住所までお送り下さい。搬入方法の別なく，郵送返却を希望する方は返送用梱包封筒を同封して下さい。
●直接搬出の場合は，搬入時にお知らせする指定日時に，玄光社へおいで下さい。
●郵送搬入で直接搬出の方は，搬入日の翌々日から１週間以内に取りに来て下さい。
●搬出日以降は，１週間編集部で保管します。１週間を経過した作品は処分させていただきます。また，搬出希望する日の午前中に編集部に電話し，月～金の９時30分～17時30分に取りに来て下さい。搬出場所は玄光社２Ｆのイラストレーション編集部です。
●作品の取り扱いには十分気を付けておりますが，万一紛失，破損した場合はご容赦願います。

直接搬入の場合・・・・
❶作品（裏に応募票のコピーを貼り、作品が保護できる袋などに入れて搬入）
❷応募票
❸１点につき100円の整理費
→ **玄光社1F受付け**

郵送搬入の場合・・・・
❶作品（裏に応募票のコピーを貼る）
❷応募票
❸１点につき100円分の切手（整理費）
❹郵送返却希望の場合は、返信用梱包封筒を同封
→ **指定日時までに玄光社へ郵送**

※最近郵便事故が増えています。返却分は「郵便局 ゆうパック」もしくは「ヤマト運輸 着払い宅急便」を使用して下さい。

HUMAN CREATIVE SCHOOL

グラフィック畑。



グラフィックをデジタルする総合01芸術学校です。

グラフィックをデジタル・エンタテインメントする。今、もっともホットな世界…コンピューティング・クリエイション。めくるめく映像も、心踊る音楽も、すべてがコンピュータの中に眠っているのです。「絵に自信がない。」「楽器が弾けない。」そんなコト言ってた人だって、"つくる"という情熱と"コンピュータ"を前にすれば、誰もがデジタル・クリエイターになれる。3DグラフィクスやCGアニメーションが創りたい、それをコンピュータ・ミュージックにあわせて動かしたい。そして、将来はビジネスに活かしたい。HCSは、そんな創造への意欲をカタチにする総合01芸術学校です。



'93年度生徒募集中

ヒューマン クリエイティブ スクール
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-22-1171

学校説明会

- ●開催日：1月31日(日)/2月21日(日)
- ●時　間：午後1：00～
- ●場　所：本校にて

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

■募集定員　300名

■カリキュラム

●初年度 [ベーシック・コース]
デジタル回路、ゲーム・グラフィクス、ゲーム・プランニング、コンピュータサウンド、ソフトウェア概論、ゲーム数学、OS、C言語プログラミング、6502アセンブリ・プログラミング、ゲーム・プログラミング

●2年度 [アドバンスト・コース]
コンピュータ英語（必修）、ゲーム制作実習（必修）

★デザイン課程（選択）
映像情報基礎理論、制作工程論、制作実技、制作経営論、CG実技、総合制作実習

★サウンド課程（選択）
サウンド・プログラミング、現代音楽理論、レコーディング基礎理論、音楽制作実習

★プログラム課程（選択）
68000アセンブリ・プログラミング、アドバンスト・プログラミング、マシン制御実習、C言語プログラミング応用

雑誌 01679-12
定価1,550円（本体1,505円）
Genko-sha ©Printed in Japan
T1001679121552